¡REGALO!

CUBITIPS BATMAN II

RETURN OF THE JOKER

6

CLUB Nintendo®

Año 2 No. 3

CONOCE A:

XARDION •

LEMMINGS •

RIVAL TURF •

COLOMBIA		$ 900,00
VENEZUELA		BS 100.00
U.S.A.	US$	1.75
PUERTO RICO	US$	1.75
PANAMA	US$	1.75
CENTRO AMERICA (Equivalente)	US$	1.25
ECUADOR	S/	

CURSO

Nintensivo®

THE FLINTSTONES

• JOE & MAC

SUPER NINTENDO:

NAVENTURA

Especial de naves y aviones

PARA GAME BOY

• MEGA MAN II

ESPECIAL

SUPER MARIO WORLD

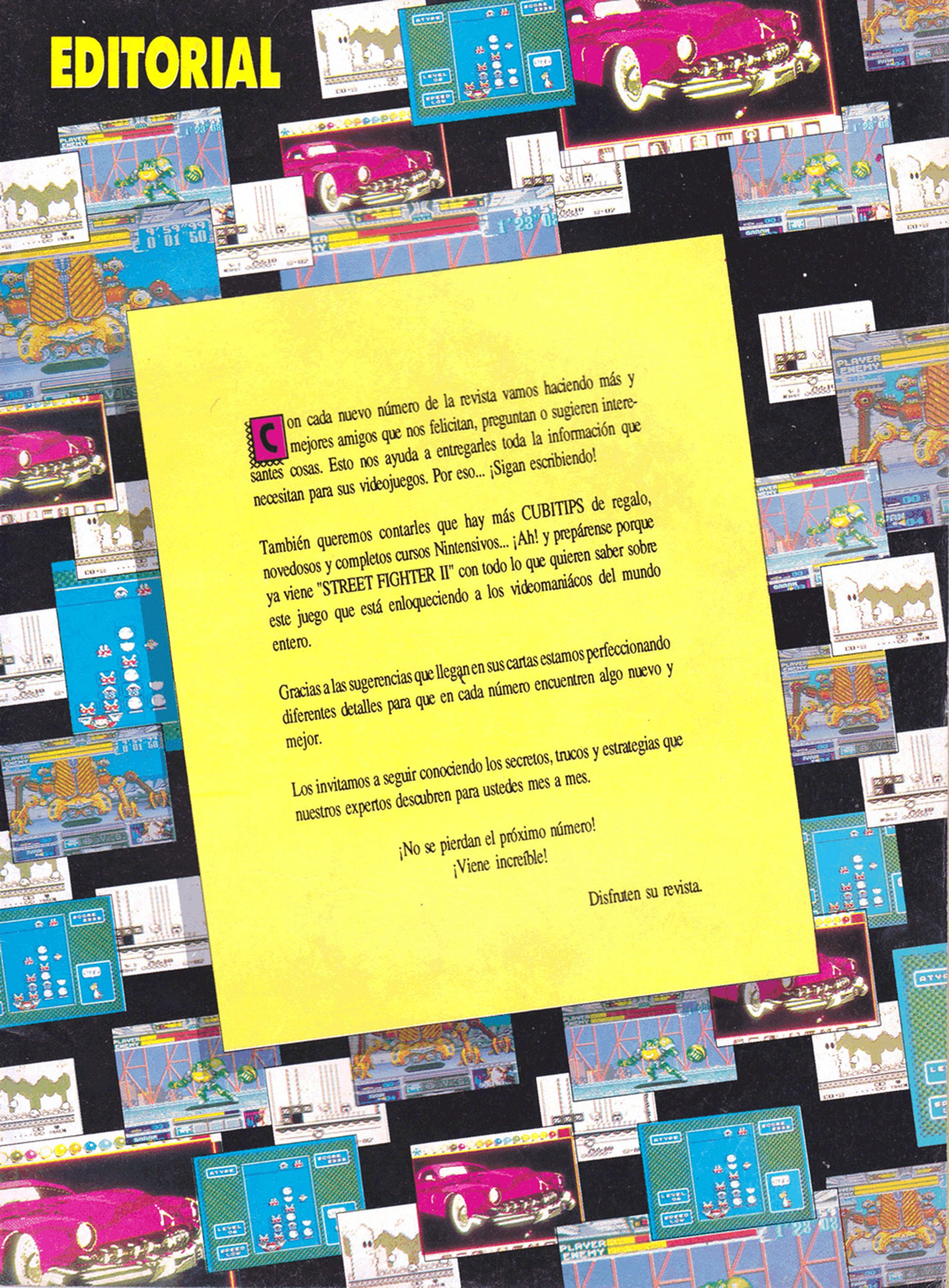
100 VIDAS

03

0 37634 13138 1


Nintendo®
¡VA CONTIGO!
SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY™
SELECT START
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™
WORLD OF Nintendo
ab compufax
Calle 64 Nº 88A-05 Interior 19
Tel.: 224 6967 Fax: 224 6887 Santafé de Bogotá, Colombia.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

EDITORIAL



Con cada nuevo número de la revista vamos haciendo más y mejores amigos que nos felicitan, preguntan o sugieren interesantes cosas. Esto nos ayuda a entregarles toda la información que necesitan para sus videojuegos. Por eso... ¡Sigan escribiendo!

También queremos contarles que hay más CUBITIPS de regalo, novedosos y completos cursos Nintensivos... ¡Ah! y prepárense porque ya viene "STREET FIGHTER II" con todo lo que quieren saber sobre este juego que está enloqueciendo a los videomaniácos del mundo entero.

Gracias a las sugerencias que llegan en sus cartas estamos perfeccionando diferentes detalles para que en cada número encuentren algo nuevo y mejor.

Los invitamos a seguir conociendo los secretos, trucos y estrategias que nuestros expertos descubren para ustedes mes a mes.

¡No se pierdan el próximo número!
¡Viene increíble!

Disfruten su revista.



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 2 No. 3

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.	Editorial America S.A.
Director General Teruhide Kikuche	Presidente Emiro Aristizabal A.
Director de Administración Jorge Stone	
Director Editorial Gustavo Rodríguez / José Sierra	Vicepresidente Editorial
Producción Network Publicidad Diseño: Francisco Cuevas Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal	Director de Producción Gustavo A. Ramírez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
María Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Miriam Sanchez
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas - VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

IMPRESION: OPTIMA-División Web, Santafé de Bogotá D.C.- Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA

Nintendo®

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY® COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

SENSACIONAL CUBITIPS
BATMAN II
EN PAGINAS CENTRALES



Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaníacos para cada sistema de Nintendo.®
¡Vale la pena conocerlos!



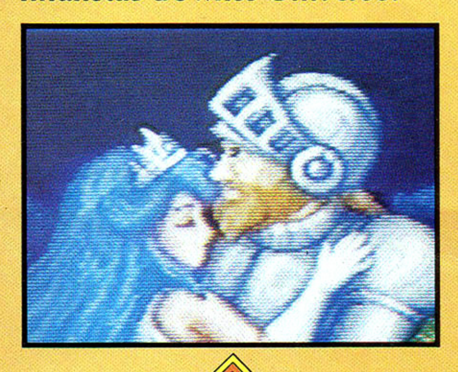
	NINTENDO®	SUPER NINTENDO®	GAME BOY®
1	SUPER MARIO BROS. 3	STREET FIGHTER 2	SUPER MARIOLAND 2
2	THE FLINTSTONES	PIT FIGHTER	OPERACION C
3	BATMAN 2 RETURN OF THE JOKER	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4 TURTLES IN TIME	BATMAN
4	DOUBLE DRAGON 3	SUPER MARIO WORLD	KRUSTY´S FUN HOUSE
5	GREMLINS 2	SUPER DOUBLE DRAGON	SPIDERMAN
6	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3	SUPER MARIO KART	DOUBLE DRAGON 3
7	BATTLETOADS	F - ZERO	MEGA MAN 2
8	ADVENTURE ISLAND 2	CASTLEVANIA 4	DUCK TALES
9	THE ADDAMS FAMILY	SUPER OFF ROAD	GREMLINS 2
10	AVENTURE ISLAND	FINAL FIGHT	FINAL FANTASY



Me gustaría que hablaran sobre una especie de password que sale cuando terminas y rescatas a la princesa Prin Prin en el cartucho Súper Ghouls´n Ghosts de Súper NES.
Empiezan a salir los personajes con sus respectivos nombres pero cuando aparece la princesa dice:
Princess Prin Prin B88 W58 H90

Eduardo Brancoli

Pues no es un password. Son las medidas de la bella Prin Prin: Busto 88, Cintura 58, Cadera 90, lo cual nos convence que Prin Prin seguramente estaría entre las finalistas de Miss Universo.



Soy un padre de familia. Me imagino que al igual que yo, muchos padres están adentrados con sus hijos en los juegos, ya que muchas veces nos piden ayuda o asesoramiento en algunos juegos que no es posible entenderlos si no participamos con ellos. Gracias a esta revista hemos logrado llegar a fases que nunca habíamos visto.
Pasando a otro punto, mi hijo me trae mariado con el cartucho de Simpsons y quisiera que me ayudaran para yo ayudarlo: El ya pasa la fase 1 y 2 pero no puede hacer accionar la honda y la pistola de dardos en la feria.
De antemano agradezco su ayuda.

Francisco Rottman

Al recibir cartas como ésta sentimos mucho orgullo por lo que hacemos. Ojalá todos los Papás dedicaran un poquito más de tiempo a participar con sus hijos en todas las actividades que a ellos les gusta, donde por supuesto que también se encuentra el Nintendo. De esta forma comprenderían un poco más sus gustos, además de que a ellos les encanta recibir un poco de ayuda y ¿por qué no? ¡Demostrar que casi siempre en Nintendo el hijo le gana al Papá!
Respecto a Simpsons, en esta área el disparo se activa al estar frente al stand de tiro, hacer el control hacia ↑ y presionar B.



Yo no soy un adolescente ni mucho menos, pero soy de las personas quizás con corazón de niño que tienen admiración por este tipo de aparatos prodigiosos como son los juegos de video.
Espero no se molesten si les hago unas cuantas sugerencias, después de todo provechosas para la revista:
1) El material, la intención y el lenguaje va dirigido expresamente al público infantil pero no olviden que entre los NESFANS hay desde niños muy pequeños hasta adultos bien maduros.
2) Las portadas deben ser más creativas y atractivas. La portada de uno de los números anteriores (Bart de cabeza) es magnífica.
3) Aumenten el número de páginas.
4) Incluyan una sección de videojuegos clásicos; hay muchos todavía mariados con Super Mario Bros.
Gracias y cuéntenme entre sus amigos.

Roberto Smith

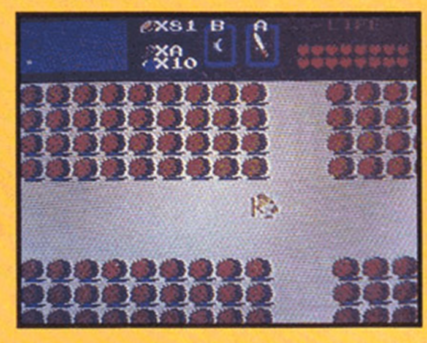
Gracias por tus comentarios y sugerencias.
Queremos contestarte que:
1) Ya nos habían comentado sobre el lenguaje infantil y como verás desde el número 3 hablamos más con un lenguaje de "videojugador" que de infantil o adulto.
2) Las 2 primeras portadas tuvieron a Mario como elemento de identificación, ahora que ya se conoce la revista podemos incluir otro tipo de portadas.
3) Hemos aumentado las páginas para entregar más y mejor información a nuestros lectores.
4) Contamos con Cursos Nintensivos Clásicos y nuestra sección de Mariados y S.O.S. incluyen secretos para aquellos juegos.
Todas tus demás sugerencias no las incluimos por falta de espacio pero las estamos considerando para mejorar cada día.



En el Control de los Profesionales de su revista Nº3, les cuento que me pareció muy bien lo que dicen de no enojarse. Yo cada vez que jugaba me enojaba y tiraba el control al piso pero no solucioné nada y sí se me descompusieron los 2 controles.
Para "Mariados" les quiero preguntar dónde se encuentra el cuarto nivel del segundo reto en la "Leyenda de Zelda".

Marcelo Yabar

Parece que con ese artículo del Control de los Profesionales Spot tendrá menos trabajo. En un número próximo daremos los secretos del segundo reto de Zelda. Por ahora sólo te diremos que debes pasar el "Forest of Maze" como lo dice la revista 3 en el primer reto.
Con este secreto pasarás hacia el panteón y descubrirás muchas cosas. El nivel 4 lo descubrirás empujando una piedra pero antes encuentra el brazalete.



Sólo conociendo el secreto del Forest of Maze podrás terminar el segundo reto.

Te escribo para decirte que me gusta tu sección "Club Nintendo Responde" donde dice cómo mantener en buen estado el NES.
Hablando de cómo mantenerlo en condición, te diré que mi NES anda fallando pues el cassette se atora y no puede colocarse normalmente por lo que se ve arriba y no abajo como debiera ser. ¿Qué me sugieres? Ah, ¿Y qué tiempo recomiendas mantener encendido el NES?
Recibe un cordial saludo de tu amigo.

Cristián Cohen

Spot Contesta:
Cuando agarra el cartucho por arriba quiere decir que tu consola empieza a tener un desajuste en su conector interno; en estos casos se recomienda que lleves la consola al servicio técnico para que le hagan una limpieza o bien cambiar el conector si ya no se puede ajustar correctamente. También es necesario que lleves tus cartuchos a limpieza periódicamente. Una recomendación más: no uses adaptadores que desajusten las entradas de tu consola; no les soples a los cartuchos y no intercambies en mercados ambulantes, pues pueden estar dañados.
Con respecto al tiempo de encendido, tú puedes jugar con tu NES sin ningún riesgo por el tiempo que quieras, pero no saques ni metas accesorios ni cartuchos con la consola encendida; se puede dañar la parte interna del equipo.



No queremos confundir a nuestros lectores y como hemos recibido algunas cartas con errores ortográficos queremos aclarar lo siguiente:

MARIADOS
Es una nueva palabra creada por Club Nintendo para designar a aquellos videojugadores mareados por no poder resolver un cartucho.

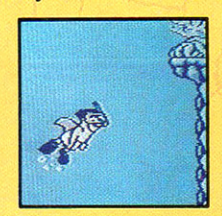
Información SUPERNESESARIA.
Información acerca de Super NES, necesaria para los videojugadores.

CURSO

Nintensivo

Feliz se encontraba la familia prehistórica de los Picapiedra (Flintstones) y su amigo extraterrestre Gazoo, cuando un científico loco del Siglo 30 secuestró a Dino y a Hoppy, además de destruir la máquina del tiempo de Gazoo, cuyos fragmentos quedaron regados en distintas zonas. Pedro tendrá que localizar los pedazos de la nave de Gazoo y tratar de rescatar a Dino y Hoppy de un extraño destino.

Poderes
Jump: Para alcanzar grandes alturas.
Fly: Volando pasarás algunos peligros.
Dive: Para tener mayor dominio en el agua.

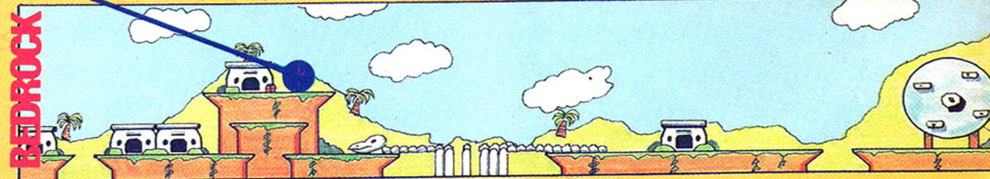

Armas Especiales
Hacha: Es una buena arma; al lanzarla hará la trayectoria de una "U" invertida y con esto podrás alcanzar enemigos que estén muy arriba. Cada tiro gasta 3 piedrólares.
Honda: Es más rápida que el hacha, pero sólo dispara en linea recta,. Cada tiro gasta 3 pidrólares.
Huevo explosivo: El arma más poderosa; causa mucho daño a todos los enemigos en pantalla. Cada tiro gasta 10 piedrólares.

TECNICA AVANZADA

Nada o vuela sin gastar dinero.- Los poderes para volar y nadar son muy útiles, pero su desventaja es que consumen muchos piedrólares; he aquí una técnica para volar y nadar sin gastar dinero: al llamar a Gazoo escoge el poder a utilizar y mueve el control al lado que quieras ir (si deseas ir hacia arriba no muevas el control), entonces saldrás con un poco de vuelo y cuando se te acabe el impulso presiona B para quitarte el poder e inmediatamente presiona Start; repite la operación hasta que llegues al lugar que quieras. También lo puedes emplear cuando caigas a un precipicio, así podrás salvar tu vida sin que te cueste un sólo piedrólar.
Esto lo vamos a emplear muy seguido en este Nintensivo, así que practícalo, no es difícil.




Golpea en la cabeza al cocodrilo para elevarte, entonces haz el control a la izquierda para alcanzar una vida.





Pasa brincando por aquí, ya que si pasas corriendo se caerán los huesos; al pájaro que sale en esta zona debes golpearlo antes de que se acerque.

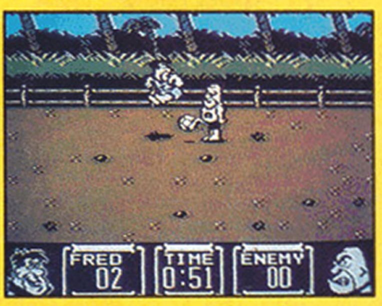


Estos son los movimientos de Pedro:

← →	Pedro se moverá a la izquierda o a la derecha.
↓	Pedro esconde su cabeza.
↑	Si Pedro se encuentra colgado, oprime hacia arriba y se trepará.
B	Golpe con el garrote; si lo dejas apretado acumulará poder para dar un golpe fuerte. Si estás usando un poder, al apretar este botón lo anularás.
A	Brincar; si lo mantienes apretado mientras brincas podrás colgarte de algunas partes, pero si lo sueltas, Pedro también se soltará.
↑ y B	Lanzar el arma especial.
Start	Al oprimirlo podrás pedir ayuda a Gazoo con algunos poderes, pero primero tendrás que ganarlos en partidos de Rocabasquet.
Select	Para cambiar el arma especial.

Rocabasquet

Para ganar los partidos, siempre que tu contrario tenga posesión del balón, posiciónate donde indica la foto y desde ahí da un golpe con B, siempre pasa por ahí y se golpea, así le quitarás el balón; en el saque inicial lo debes hacer muy rápido.



Para tener más seguridad al encestar, arroja la bola con B desde donde indica la foto, guíate por los pedazos de pasto y las piedras que se ven.

Otros implementos

 Te agrega un contenedor de energía.

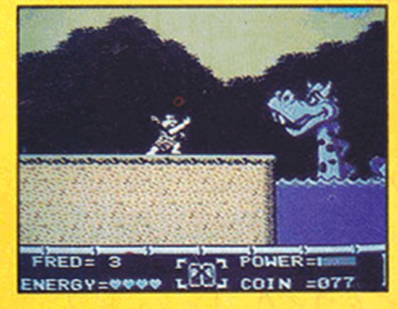
 Aumenta la potencia de los golpes.

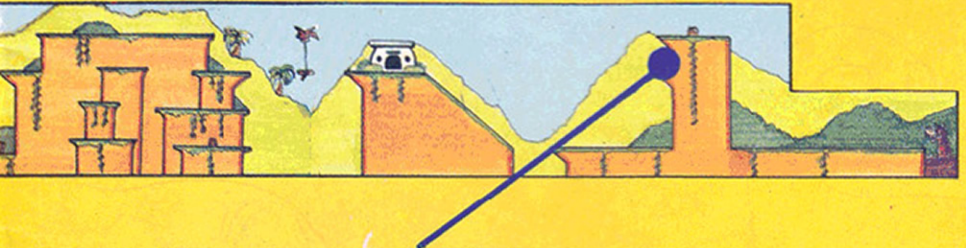
 Recupera tu energía.

 1Up

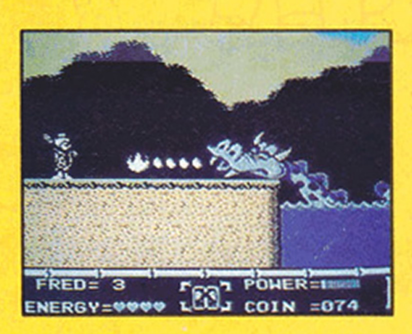


Para vencer al dinosaurio, permanece en la parte izquierda de la pantalla, espera a que escupa fuego y cuando termine brinca hacia él arrojándole un hacha, inmediatamente regrésate a la parte izquierda y repite esta operación hasta que lo venzas.

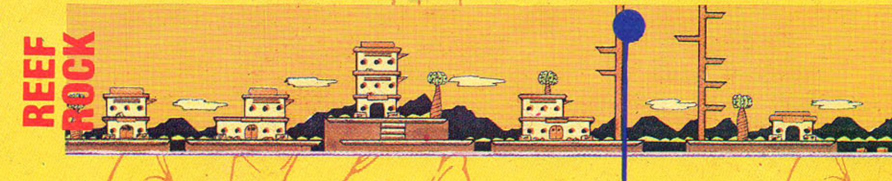




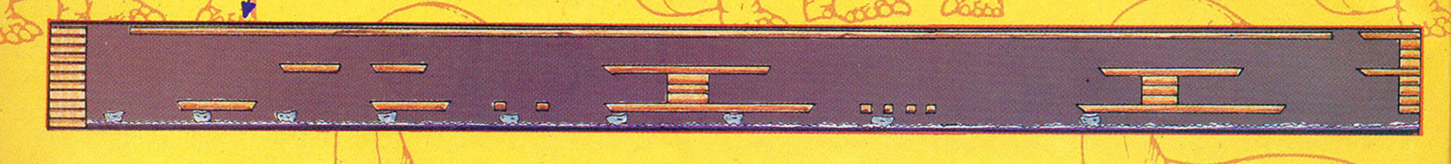
Es indispensable que tomes esta hacha para que derrotes al jefe.



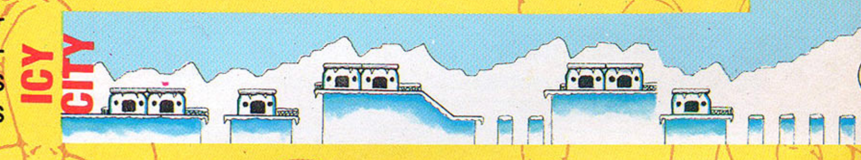
Cuando llegues a esta parte la pantalla comenzará a avanzar automáticamente; trata de ir adelante para tomar la mayoría de cosas. No olvides el huevo ya que es un arma muy poderosa.



Para alcanzar el otro extremo sólo mantén el control hacia la derecha y si no caes en el árbol, caerás en la tierra.



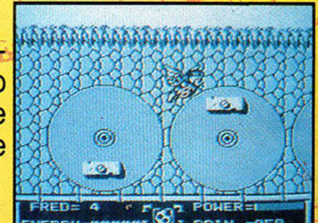
En esta escena la superficie es muy resbalosa, así que es vital que rápido te acostumbres a ella; para evitar a los 2 primeros enemigos brinca desde el techo de las casas.





Avanza rápido hacia la derecha dando saltos muy pequeños y evitando que te pegue la nube. No te subas a la rueda y más adelante encontrarás una vida; ya que la tomaste, regresa y súbete.

Estas ruedas son complicadas, ve a lo seguro utilizando la técnica de volar gratis, así no te arriesgarás.

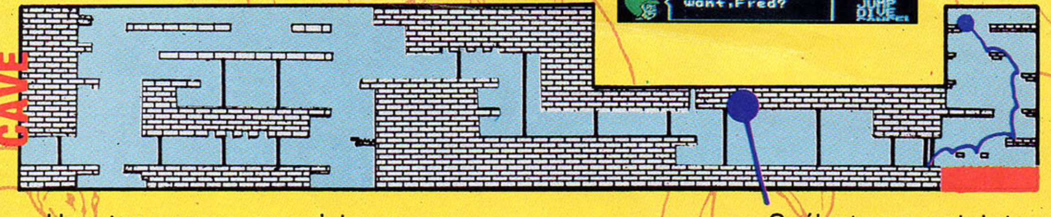


Ve por la parte alta de las cascadas; con "Jump" tendrás más posibilidades de salvar tu vida si llegas a caer.



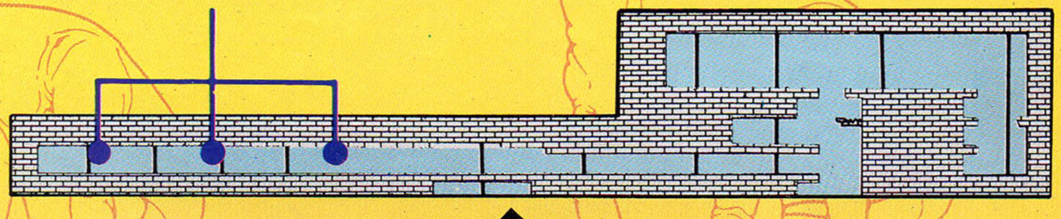
En este cuarto la lava comenzará a subir rápidamente, trata de seguir la secuencia que te indicamos, sin olvidar la técnica de vuelo en el último salto que está marcado con un punto.

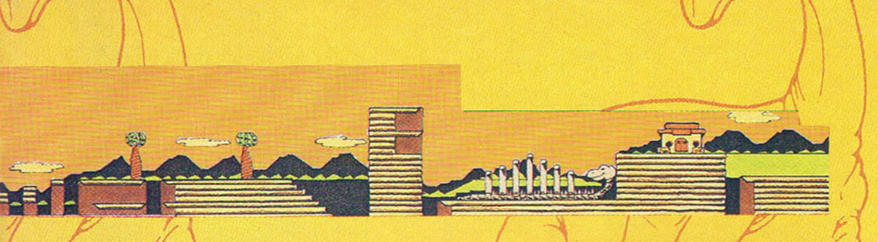
No olvides sacar la vida de aquí.



Usa tus armas especiales para acabar con los ladrones y así tener tiempo de eliminar a los esqueletos.

Cuélgate para abrir la puerta, cuando baje la palanca descuélgate y vete corriendo a la derecha sin detenerte.



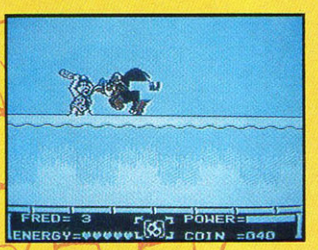


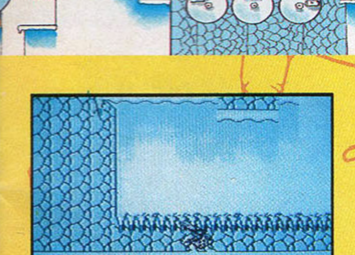
Este enemigo no será mayor problema si haces lo siguiente: acumula poder con el garrote y espera a que brinque, entonces cuando venga cayendo golpéalo y repite la operación. Si están muy a la orilla pásate del otro lado cuando brinque.



A estos pequeños pero muy molestos murciélagos debes derrotarlos antes de que se acerquen, ya que te tiran. El huevo o la honda son indispensables.

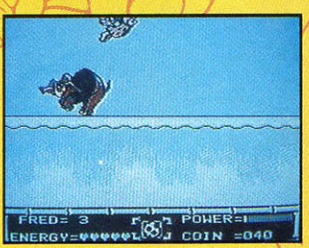






Los picos no presentan obstáculo, sólo encarrérate hacia ellos y cuando vayas a llegar haz el control↓.

Acumula poder con tu garrote y cuando se acerque el Mamut pégale e inmediatamente brinca y ejecuta la técnica de volar gratis. Para pasarlo esquiva las 2 bolas de nieve que arroja y repite la técnica hasta que quede noqueado





Toma otra vez la parte alta de la cascada.

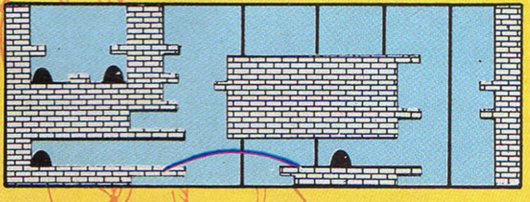
Cuando llegues con el enemigo pásate rápidamente a la parte izquierda de la pantalla y ahí acumula poder; cuando brinque hacia tí recíbelo con un garrotazo, pero cuidado porque de vez en cuando te arrojará sus pulgas.





Usa la técnica de volar sin gastar dinero.





Jefe.-Estudia su secuencia, ya que siempre se mueve hacia 4 diferentes lugares en el mismo orden; cuando esté en las bases altas, brinca y pégale en los pies. Cuando se baje acumula poder y dale un buen golpe, pero si te quieres arriesgar para golpearlo más fuerte, súbete a las bases antes que él, como indica la foto 2.

Sube aquí por los primeros 4 barriles y después bájate y utiliza la técnica de vuelo para tomar un atajo y evitar al monstruo que está por arriba.

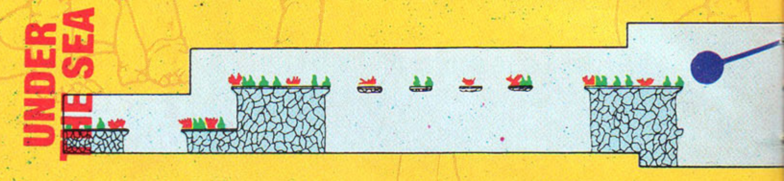




Para que el pez espada no te pegue y te tire al vacío, espera a que te localice y cuando se arroje hacia ti, golpéalo y luego salta.

Cuidado con los seres verdes que están en cada base, resiste mucho; si quieres usa la técnica de nadar gratis.

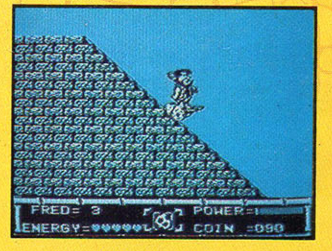


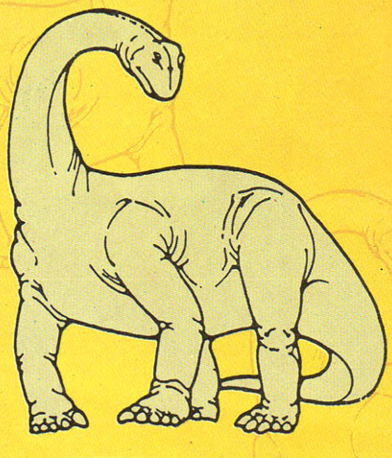






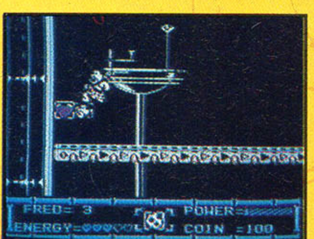
No trates de eliminar a los habitantes de este pueblo, ya que son muy duros, mejor camina por el techo de las casas y baja por los objetos cuando hayan pasado.





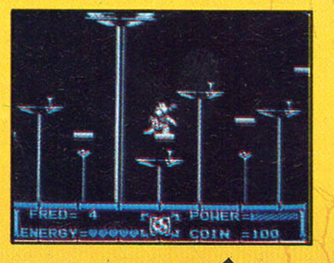
No olvides seguir empleando la técnica de vuelo, aquí la usarás mucho.







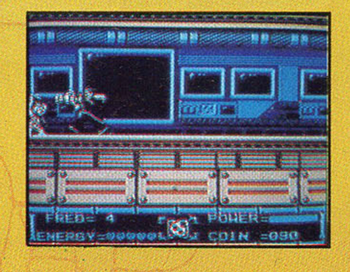
Si vas por arriba encontrarás una banda y al final de ella una vida. Cuando la obtengas, regrésate y toma el camino de abajo, avanza a la izquierda y llegarás con el último enemigo.



Ultimo Jefe

Te atacará en 3 formas distintas:

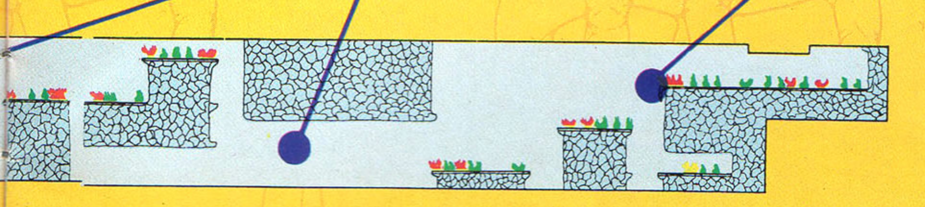
Bazzoka.-Siempre trata de llegar con huevos y 10 piedrólares, inmediatamente acumula poder y con la explosión del huevo y el garrotazo a todo poder lo vencerás.

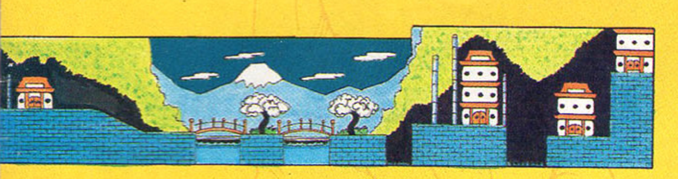




Salta sobre las burbujas o utiliza la técnica de nadar.

No te subas hasta que pase el tiburón.



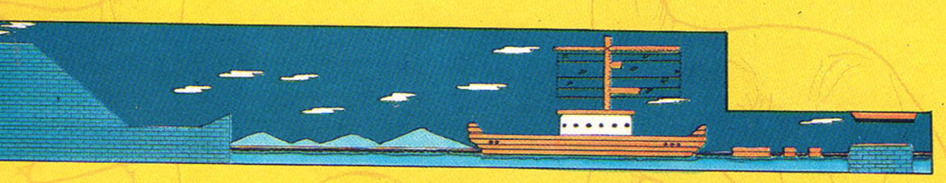


Sube a la pequeña carreta para de ahí poder llegar al barco.

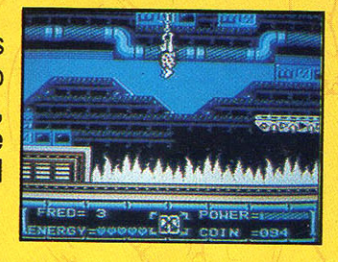
Para derrotar al dinosaurio espera a que escupa fuego o te ataque con la cola e inmediatamente acércate a él y golpéalo; repite esto hasta que llegues a la orilla, entonces cuélgate de la campana y pásate del otro lado. Usa tus armas si quieres.







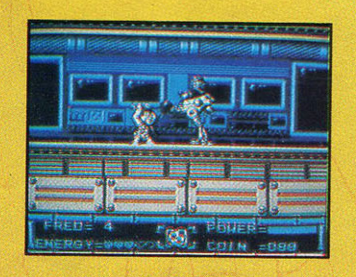
Cuélgate de los ganchos, pero en el segundo, cuando te sueltes, haz el control ←.



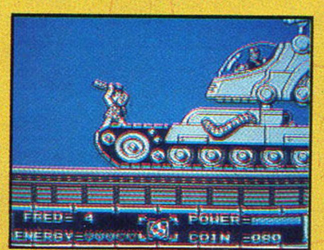
Usa Jump aquí. En la parte izquierda encontrarás armas, energía y además evitarás a los Mechas que te atacan con cohetes.

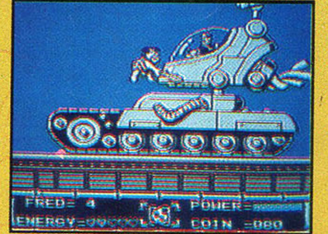


Mecha.-Acumula poder cuando veas que el guante de su mecha se empieza a mover, entonces brincará y lo debes recibir con un golpe; después de esto brincará 3 veces ¡evítalo!. Repite esto hasta que lo venzas.



Súper Tanque.- ¡No hay problema!, sólo sube a la oruga donde indica la foto y trata de permanecer ahí (ya que cuando se mueve el tanque te mueve un poco) cargando el poder, y cuando vaya de atrás hacia adelante, brinca y pégale en el vidrio e inmediatamente vuelve a subirte en la oruga.







PAGINA
PASSWORDS
ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



LEMMINGS
Passwords para la última escena:

MWLGVQJ

Jet

ROCKETEER (Super N.E.S.)
Para elegir nivel:

L,R,L,R,↓

Jet

NINTENDO WORLD CUP
(GAME BOY)

Para jugar desde el quinto partido con Brasil:
5º Partido: 36351
6º Partido: 17251
7º Partido: 42951
8º Partido: 56151
9º Partido: 51351
10º Partido: 97151
Semi Final: 08651
Final: 01651

Jet

PILOTWINGS
Para pelear con el último enemigo:

882943

Jet

SMASH T.V. (Super N.E.S.)
Para elegir etapa:

→ → ↑ ↓ R, L

Jet

SUPER SOCCER (Super N.E.S.)
Para jugar con Alemania debes ingresar estos passwords, escoge la opción Tournament y Continue:

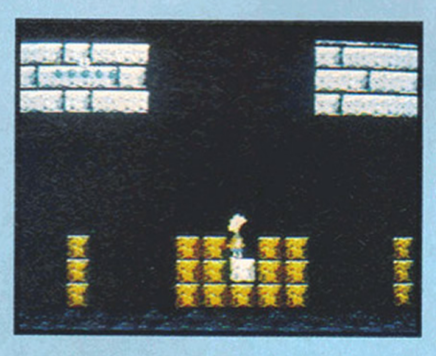
Partido 2: ↑←↓↓↗↑↓↓
Partido 3: →→←→↗↓↑↓
Partido 4: →↗→←↑↑↑↙
Partido 5: ↑↗→↑↘→↓↑
Partido 6: →↗←↓↘→↓↑
Partido 7: →→←→↑→↑↙
Partido 8: ↑→↓←↗←↑↓
Partido 9: ↑↗↑↑→↗↓↓
Partido 10: →↗↓↓↘↗↓↗
Partido 11: →↙↓←↘↙↓↗

Rick

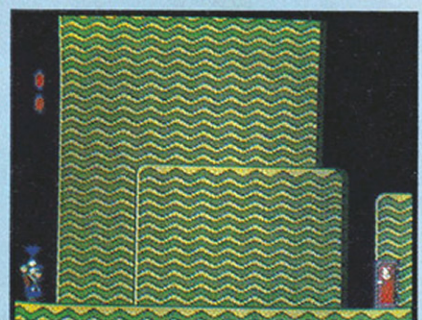
*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)



Los retos de Mario



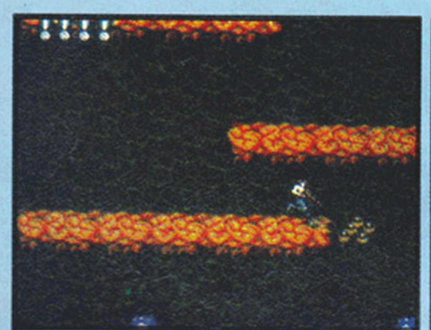
011 BART VS. THE WORLD
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?

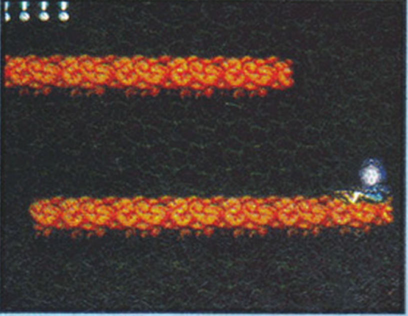


012 Súper Mario Bros. 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

007 Súper C ¿Cómo logras que cualquiera de los personajes de Súper C se pare en el enemigo de la foto sin que lo elimine?





Como toda buena estrategia para derrotar a enemigos difíciles, esta se encuentra entre las de mayor ayuda para superar de manera rápida el problema.

Sigue atentamente las instrucciones y practica el truco que te damos hasta que puedas ejecutar todas las instrucciones que te damos sin problemas. Para lograr que tu personaje se pare en el enemigo sin ser derrotado, trata de dispararle desde la base de arriba, cuando apenas se alcance a notar; cuando ya no se oiga que le pegas, bájate y el enemigo ya no te hará daño.

No olvides que la mejor técnica para terminar un juego es pensar y planear muy bien tu estrategia de ataque. También de los errores se aprende.



008 Súper Mario World
¿Cómo logras que Mario quede sentado en el aire?
Sólo tienes que poner un trampolín en una bajada y hacer que Mario rebote moviendo tu control hacia ↓.
Contestaron correctamente: David Software y Gerardo de la Torre.

CURSO Nintensivo



Jamás has visto una historia cavernícola con tanto color y con tan buena música como éste.

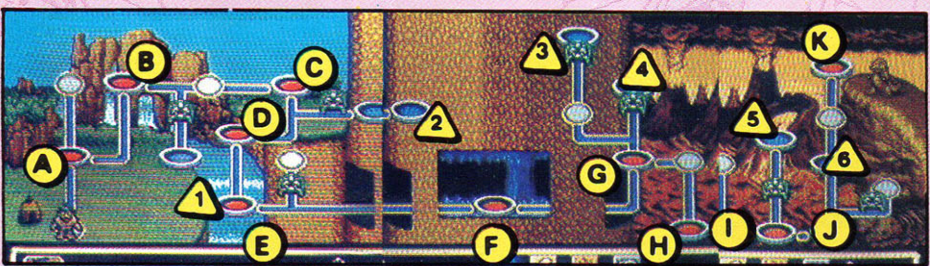
Y ó X	Golpea y dispara arma
B ó A	Salta
↑ y B ó A	Salta alto
←, ← →, →	Giros (pero la segunda vez que presiones el control lo tienes que dejar así)
L y ←	Corre hacia la izquierda
R y →	Corre hacia la derecha
↑ y Y ó X	Dispara hacia arriba
↓	Se agacha

Este cartucho, si lo juegas de dos jugadores y se coordinan, será más fácil.

2P GAME.- Aquí los personajes no se golpearán entre sí.
2P SUPER GAME.- Se podrán golpear entre sí, pero también se podrán montar uno sobre el otro para llegar a lugares altos.

Tú puedes entrar cuantas veces quieras a una misma escena.
Si ya pasaste una escena y entras nuevamente te puedes salir cuando quieras con sólo presionar Start y luego Select.





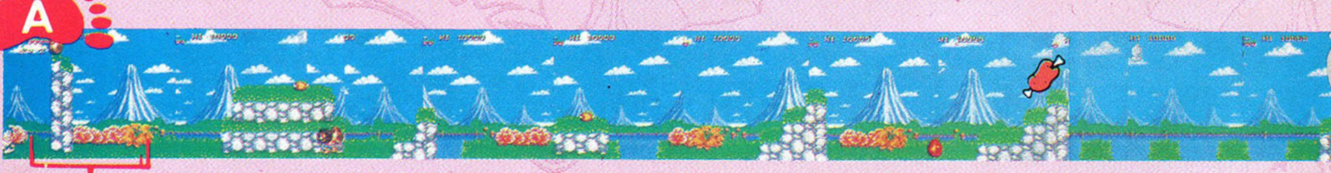



Los huesos y boomerangs son armas rápidas pero débiles.



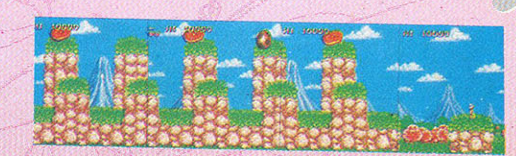

El fuego y las ruedas de piedra son lentas pero fuertes.

A



Para tomar el arma de este primer huevo puede ayudarte tu compañero o subirte sobre el primer Pterodáctilo para saltar hasta arriba.

Para tomar el fuego haz lo mismo que con el primer huevo.





Elimina a todos los enemigos de la pantalla y después rompe el huevo. Aparecerá un Pterodáctilo rosa y te llevará a una escena oculta, pero asegúrate que no haya más enemigos en pantalla.

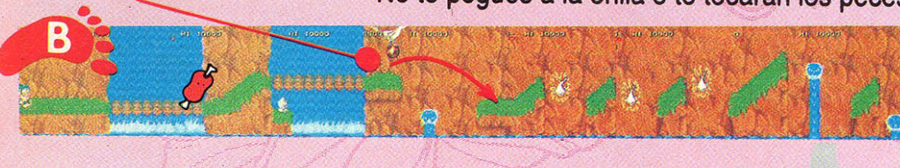
Para eliminar al jefe colócate como en la foto y cuando se te pegue dispara hacia arriba.

Cuando te lance cavernícolas, elimínalos y te darán carne.

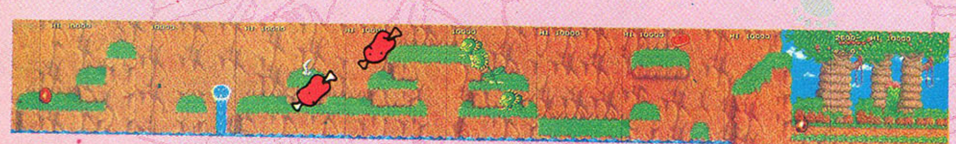


Salto alto.

No te pegues a la orilla o te tocarán los peces.







El jefe no será ningún problema, pásate detrás de él dando un giro y dispárale.

Dependiendo de donde salga el jefe, va a seguir una ruta.

Si eliminas los 3 primeros panales obtendrás una vida arriba.



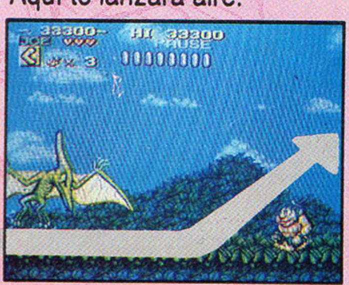
Si ya pasaste la escena, nuevamente entra y repite la jugada; después de tomar la vida presiona Start y Select para salirte.



Aquí te lanzará aire.

Aquí puede traer huevos con pequeños Pterodáctilos.





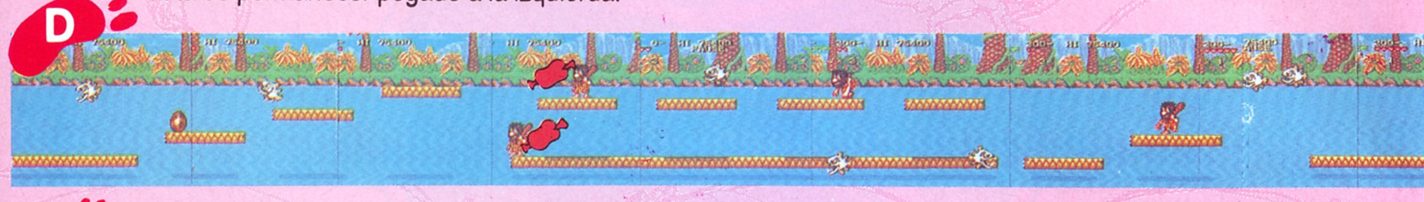
Aprovecha para dispararle rápidamente.



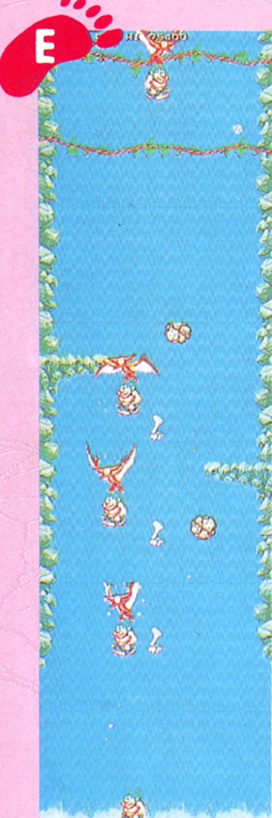
IMPORTANTE: Al salir el jefe de la pantalla colócate del lado contrario, pues si se lanza contra ti tendrás tiempo de saltar.

En esta escena la pantalla avanza sola, trata de permanecer pegado a la izquierda.

D



E



Colócate lo más abajo que puedas y esquiva las rocas que caen, si no puedes esquivar alguna golpéala para destruirla.

Pégate un poco al jefe y dispárale con rueda a la cabeza; cuando se te aproxime mantén tu distancia. El se sumergirá y al salir avanzará hacia ti, sáltalo. Después de volver a sumergirse te lanzará peces, elimínalos y repite esto hasta acabarlo.







BONUS







En la escena 1 y 6 toma todas las carnes antes de que desaparezcan y caerá una vida. **No** tomes esa vida: colócate como indica la foto;inmediatamente corre hacia el otro lado para tomar las cuatro vidas que caen.

En la escena 3 rompe el huevo de hasta abajo; ahí encontrarás un 1up.





En las escenas 4 y 5 vence a los enemigos y recuperarás toda la energía.



Desde abajo da un salto alto y un pequeño toque hacia la izquierda para tomar la carne sin quemarte.

H

No tomes la última carne hasta que sea necesario; ahora colócate al centro de la pantalla y dispara alternando de un lado a otro y si es preciso hacia arriba.

Elimina a todos los enemigos de la pantalla antes de romper el huevo rojo.

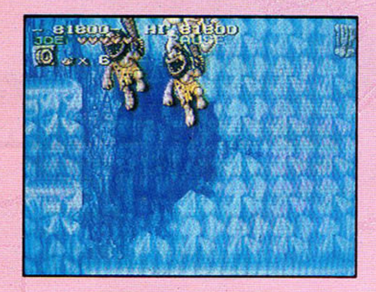


Si saltas sobre las rocas no te harán daño.

A veces sale un 1Up.

Aquí da un salto alto.

Para alcanzar la vida da dos saltos seguidos (el segundo es sobre un enemigo que salta)









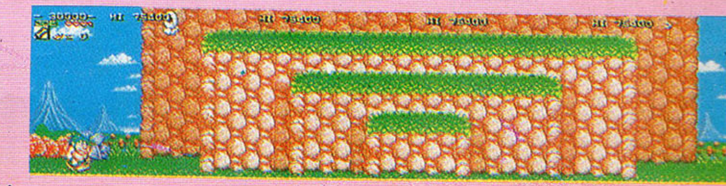
Colócate donde indica la foto y dispárale fuego al jefe. Las rocas que te lanza y que no alcances a destruir sáltalas. Cuando te caigan rocas elimínalas disparando hacia arriba.

En cuanto el jefe se salga de la pantalla colócate del lado contrario al que salió. Si sale a toda velocidad sáltalo o da giros; su rutina es dos abajo y dos arriba. Si aparece lentamente dispárale con ruedas, pero si te acorrala sal de ahí con giros.





Elimina a todos los enemigos en pantalla antes de romper el huevo.

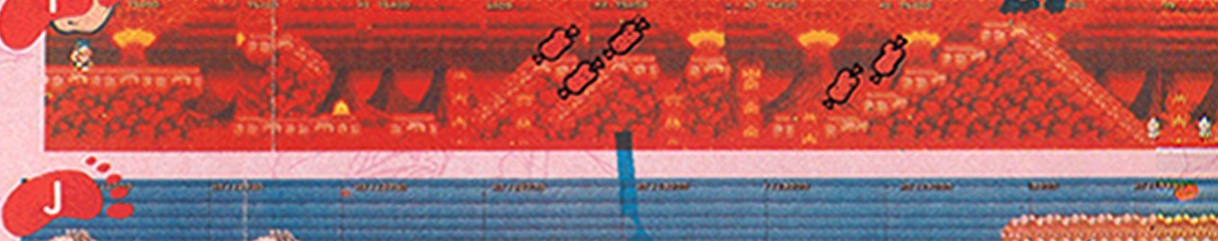


Colócate donde indica la foto y dispara hacia arriba con boomerangs; al bajar el jefe la cabeza, salta. Cuando te lance cavernícolas elimínalos y te darán carne (si tienes toda la energía deja la carne de reserva).





I



J



Después de pasar esta escena puedes volver a entrar; colócate arriba del 1Up, te bajas presionando ↓ y B e inmediatamente presiona Start y luego Select. Repite esto para hacer vidas.

Es más fácil si saltas sobre los Pterodáctilos.

Pasa saltando sobre los Pterodáctilos.

K



FINAL

Colócate al centro y elimina a la planta de la derecha, luego pásate a la orilla derecha y desde ahí acaba a todas las plantas con rueda.

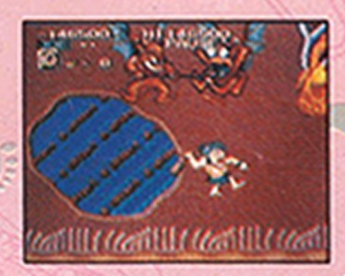
Cuando el diablo se divida colócate debajo del diablo al que están picando y salta disparándole con ruedas hacia arriba.

Si el diablo golpea el corazón colócate donde indica la foto y dispara ruedas hacia arriba, saltando.

Cuando el diablo se salga de la pantalla espéralo al centro e inmediatamente que aparezca da giros hacia él.







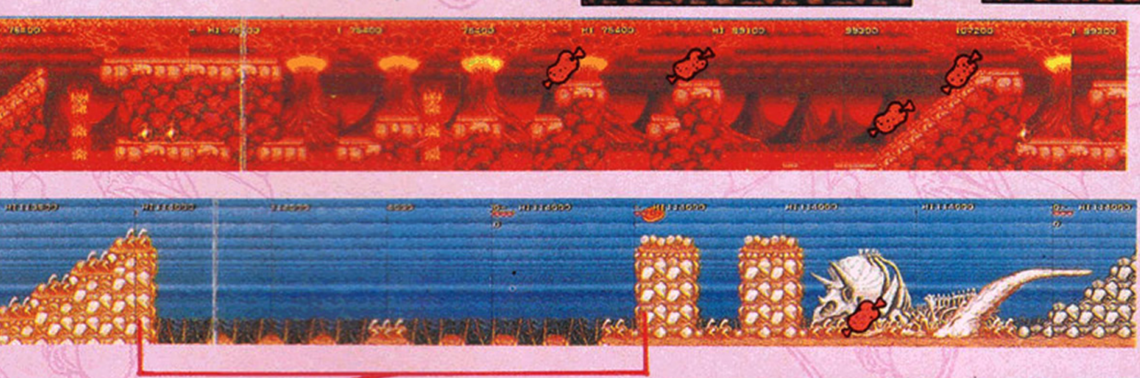


Sigue estas técnicas hasta eliminarlo.

Si el jefe empieza a rebotar pásate por debajo de él corriendo. Si se sale de la pantalla quítate del centro. Y si avanza hacia ti girando, corre y agáchate en la orilla contraria a él; dispárale con fuego cada vez que se quede quieto.

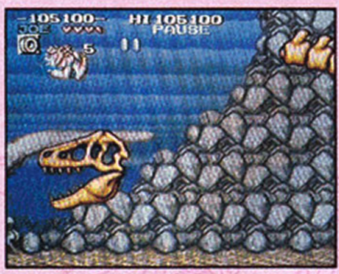


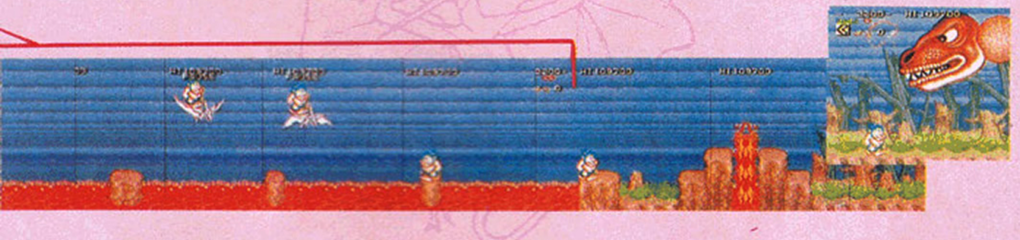




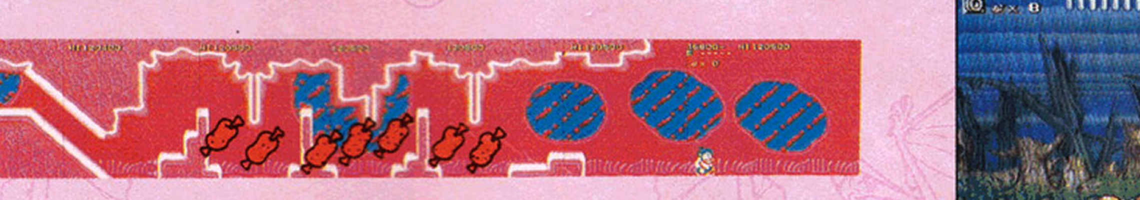
Con este jefe utiliza los boomerangs, lanzándoselos desde la orilla izquierda. Cuando se desarme colócate en la esquina inferior izquierda, bien pegado y agachado. Repite la jugada hasta que se le caiga la cabeza, entonces sáltala cuando se te acerque y prepárate porque regresa. Sigue disparando hasta vencerlo.







Colócate en la esquina inferior derecha y dispárale ruedas; cuando puedas salta para darle, pero cuando baje agáchate y no dejes de disparar.





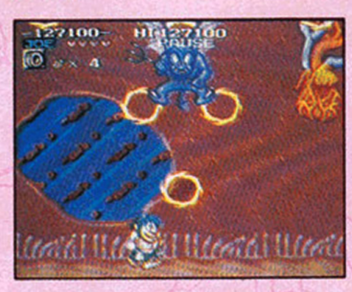
Ya que el diablo cambió de color, las técnicas son: Si el diablo te lanza fuego por la boca aléjate de ese lugar.

Cuando te lance ruedas por las orillas traspásalas dando giros.

Si el diablo se coloca al centro ponte en la posición que indica la foto para que las ruedas no te toquen.







CAPCOM
USA

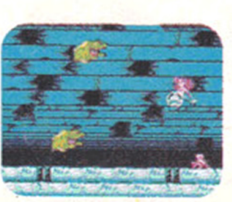
Disney's
THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.


Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.


Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.


Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



Licenciatario de Nintendo® para jugarse en



Naventura

Debido a su capacidad para crear gran cantidad de enemigos de enorme tamaño, el Súper Nintendo es el sistema ideal para diseñar juegos de naves o aviones.
Este tipo de cartuchos son de los más emocionantes y requieren de gran habilidad, destreza y coordinación de movimientos. Lógicamente sus gráficos y musicalización son espectaculares.
Para este Especial, Club Nintendo ha escogido los juegos más representativos del género y te presenta una pequeña sinopsis de los mismos.

EARTH DEFENCE FORCE (JALECO)

Estamos en el año 4129. Gracias a la creación de la Unión Federal de Planetas la paz ha reinado durante los últimos 2000 años, sin embargo, de la lejana Galaxia de Zena-2 un grupo llamado Agyma establece una base en el lado oscuro de la Luna para preparar su ataque contra la Tierra.
Para cumplir con tu objetivo de defender a la Tierra tu nave ha sido equipada con 2 mecanismos XA-1, capaces de cargar 8 diferentes armas que podrás escoger al principio de cada una de las 6 misiones.
Cuando elimines cierto número de enemigos el nivel de tu arma subirá.
El destino de los terrícolas está en tus manos; probablemente pierdas una batalla o dos, pero al final ganarás la guerra.



Aquí tienes un claro ejemplo de los efectos de escala y rotación.

Search Laser es una arma que causa gran daño. Usala.

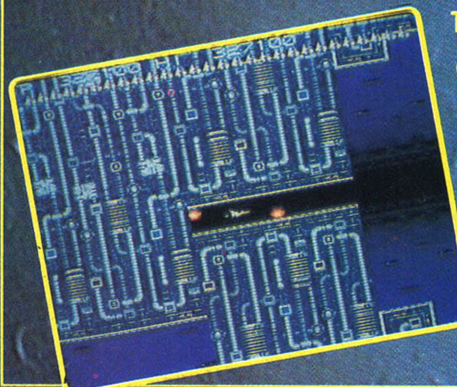
Verás un fondo diferente en la presentación si al prender tu Súper NES presionas y mantienes ↑ y Start en el control 2.

GRADIUS III (KONAMI)

El Imperio Bacterion, al que se consideraba destruido, sorprende a todos con una nueva invasión y para derrotarlo contarás con la ayuda de tu nave "Viper". Gradius III te ofrece un súper reto y gran acción, pues cuenta con 28 diferentes tipos de armas que podrás escoger, así como poderes para armar tu nave como quieras. Trata de mantener tu nave con buena velocidad y varios Options si quieres salir victorioso. Además,el final será variable según el nivel de dificultad que escojas.

Inicia con 30 vidas presionando y manteniendo ←, y luego oprime A 3 veces y Start.
Para aumentar tus créditos, durante la presentación presiona rápido y repetidamente el botón X, y para no perderlos comienza el juego antes de que se quite el nombre del mismo.
Para llenar de poder tus armas, pon pausa y presiona ↑↑↓↓ L,R,L,R,B,A y al quitar la pausa tu nave estará completamente armada.





Tu dominio del control se pondrá a prueba cuando pases por estos pequeños callejones.

Habrá escenas en las que enfrentarás a más de 4 jefes.

U.N. SQUADRON (CAPCOM)

Una repentina invasión del grupo terrorista "Proyecto 4" logra su cometido de apoderarse del país conocido como Aslan, pero no todo cae en sus manos; un pequeño desierto quedó en libertad y ahí es donde se encuentra el grupo de los mejores pilotos del mundo: U.N. SQUADRON.
Al comenzar el juego deberás escoger de entre 3 pilotos, cada uno con diferentes características.
Shin Kazama: Nacido en Tokio, Japón, Shin posee el arma que más rápido sube su nivel.
Mickey Syeman: De San Francisco, U.S.A., es un experto en el uso de armas especiales.
Greg Gates: Originario de Copenhague, Dinamarca. Greg es el piloto que más rápido se recupera de los impactos.
Tu primera misión será liberar a Aslan de "Proyecto 4" y luego infiltrarte en su base para la confrontación final.
A lo largo del juego, cada vez que derribes enemigos obtendrás dinero para comprar armas y aviones más sofisticados.

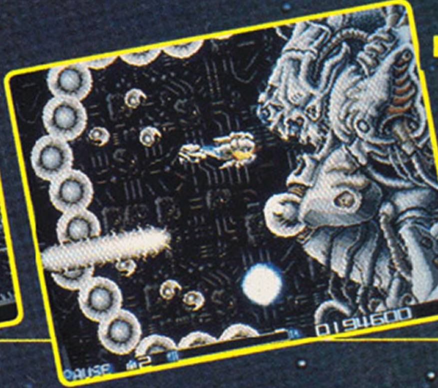
SUPER R-TYPE (IREM)

¡Alerta roja! El imperio Bydo no fue eliminado en la última batalla, ahora vuelve con más fuerza que nunca y ha capturado a quienes improvisaron la defensa.
Deberás enfrentarte a la armada invasora con tu pequeña pero bien equipada nave R-9 para destruir sus sistemas de ataque, infiltrarte a su base y rescatar a tus compañeros.
La acción es impactante, la escenografía delirante y su nivel de dificultad muy alto. Tu arma puede disparar rápidamente, acumular poder para dar un tiro de energía o un súper tiro cuando la línea del Beam se ponga color naranja. Contarás con cinco armas opcionales y misiles, pero para enfrentarte al jefe final deberás pasar 7 difíciles y peligrosos niveles.
Lucha por restaurar la paz y rescatar a tus compañeros.



Para seleccionar nivel, en la presentación presiona R, luego oprime ↑ 9 veces y escucharás un sonido que te indicará que el truco sí funcionó. Entonces presiona Start y pon pausa e inmediatamente y al mismo tiempo oprime R, A y Select; al aparecer un número en la esquina inferior izquierda presiona ↑ ó ↓ y podrás escoger la escena.

El súper tiro es lento para cargar pero muy efectivo con los jefes.



Los detalles en los jefes y enemigos son muy originales.

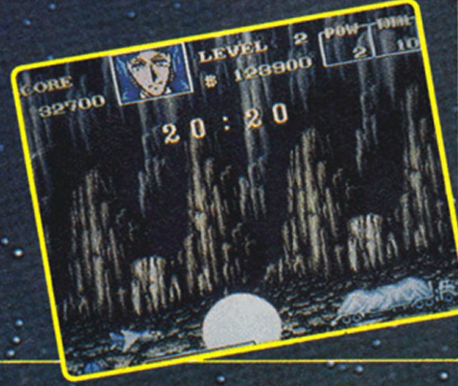
Ahora es el momento de demostrar por qué en U.N. Squadron están los mejores pilotos.

Durante tu misión deberás localizar y tomar diversos objetos que te ayudarán en tu cometido.



Para obtener un mayor grado de dificultad ve a la pantalla de opciones y cuando estés escogiendo dificultad presiona los botones A y X al mismo tiempo en el control 2 y manténlos; luego, al seguir escogiendo, aparecerá la palabra "GAMER" que es el máximo grado de dificultad.

Sorprende a los refuerzos del enemigo y ganarás más puntos y dinero.





NINJA GAIDEN I

¿Cómo puedo eliminar a los jefes de este juego?
RICARDO MARTINEZ

JEFE ACTO PRIMERO: Espera a que el enmascarado dé dos golpes con su hacha para acercarte y golpearlo, después de lo cual debes alejarte hasta que dé nuevamente sus dos hachazos para repetir el proceso.
JEFE ACTO SEGUNDO: El método para eliminar a este jefe es similar al del acto primero. Golpéalo unas tres veces y aléjate inmediatamente. Continúa haciéndolo hasta que lo elimines.
JEFE ACTO TERCERO: Ubícate en el costado izquierdo de la pantalla (pero no muy al extremo) y golpea a este jefe cuando salte por tu lado. Elimina sus balas golpéandolas con tu espada.
JEFES ACTO CUARTO: Para vencer a estos gemelos, debes ubicarte delante del bloque en que está parado el mutante de la izquierda y mantenerte disparando o dando espadazos. En este lugar, no te atacarán ni te llegarán sus municiones.
JEFE ACTO QUINTO: Si tienes suficientes vidas, quítate una antes de enfrentarte a Malth. De ese modo tendrás tu energía totalmente íntegra cuando te enfrentes a él. Acércate y dale todos los espadazos que puedas antes de que te tire su bola de fuego, pero no te acerques demasiado, ya que el sólo tocarlo te restará energía.
JEFE ACTO SEXTO: Este es el reto más difícil, porque no puedes eliminar a este jefe, ya que es tu padre. Para liberar a tu padre del hechizo que lo tiene prisionero, debes atacar al círculo rojo que se encuentra al centro de la pantalla, pero ten cuidado, ya que de todas maneras tu padre te atacará.

Max

GAUNTLET II

En este juego dan muy poco tiempo para pasar por todos los niveles y no dan continues.
¿Hay alguna manera para continuar?
MARCO LOPEZ COLBERT

Sí, todo lo que debes hacer es tener conectados los dos controles a tu consola. Cuando se te esté por acabar el tiempo, presiona el botón A o B en el control dos y continuarás el juego con un nuevo personaje. Puedes hacer esto para pasar todos los niveles.

Max

M. MANSION

¿Cómo se pueden abrir las puertas del laboratorio secreto del Dr. Fred?
MAXIMILIANO VALLEJOS, EDUARDO MOLINA, CARLOS CERUTI y FELIPE A. REINAUD.

Para abrir la primera puerta, debes abrir la rejilla que está fuera de la casa y accionar la Water Valve. Luego, dirígete a la piscina y obtén la Glowing Key, la cual tienes que usar en esta primera puerta. Para abrir la segunda, debes utilizar la clave: 0000, 0032, 8640 ó 1594.

Max

S. N.E.S.

He observado que el Super N.E.S. en otros paises es diferente, como en España.
¿A qué se debe esto?
G. MAN

Esto requiere una larga explicación. Todo empezó cuando Nintendo de Japón lanzó un sistema de 8 bits llamado Famicom. Algún tiempo después, Nintendo of America lanzó este sistema en E.E.U.U con el nombre de N.E.S. y con un diseño diferente al japonés.
Luego Nintendo de Japón lanzó el sistema de 16 bits, llamado Super Famicom, que equivale al Super N.E.S. de América, pero de diseño diferente. En España, como en otros países, el Super N.E.S. mantiene las formas y características originales del Super Famicom.

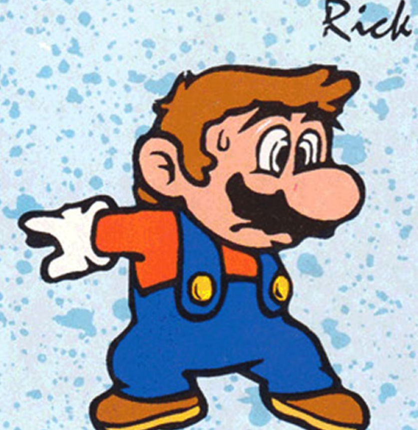
Fox

T.M.N.T. IV

¿Cómo eliminar a Destructor en el nivel 4?
RICARDO DENEGRI

Debes arrojar los Soldados Ninja hacia él, aplicando el Flying Toss. Este se obtiene dando un golpe normal al enemigo; luego agárralo dejando presionado el botón de golpe y la dirección hacia la cual está el enemigo que quieres arrojar.

Rick



NARC

¿Cómo paso la cabeza de Mr. Big?
JUAN ALVAREZ N.

Para lograrlo tienes que dispararle misiles a Mr. Big entre el sombrero y los lentes. Después que le quites los lentes, deberás darle con misiles en donde puedas y se convertirá en cráneo.
Luego, si se te aproxima mucho, le lanzas un misil para que se aleje un poco y entonces debes ubicarte en la parte de abajo de la pantalla y comenzar a subir poco a poco sin dejar de disparar ni un instante, tratando de atinarle al hueso que está debajo del Cráneo y que parece una vertebra; de esta forma podrás acabar con él.

Spot

YO NOID!

¿Cómo puedo lograr más "continues"
JULIO MONTESCO

Cuando llegues al concurso de comedores de pizza y dejes a tu contrincante en cero puntos, lograrás obtener 10.000 bonos y un "continue" más.

Fox

SUPER MARIO WORLD

¿Cómo se obtienen los Yoshis de colores?
FELIPE ROJAS URIBE

Los Yoshis de colores los obtendrás dentro del camino estrella; saldrán de un pequeño huevo y tendrás que alimentarlos para que crezcan.

Fox



PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogotá - Colombia

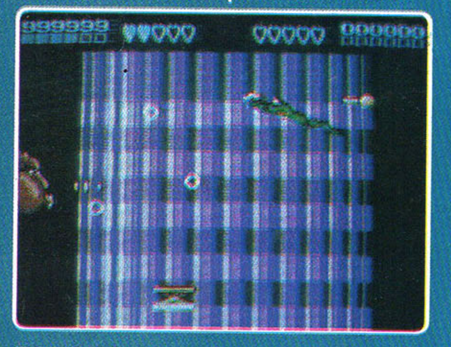
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
CARACAS - VENEZUELA



el control de los PROFESIONALES

Por AXY y SPOT

Nos hemos dado cuenta por muchas preguntas que nos hacen, y que nos dejan de hacer, que muchos de nuestros lectores han comprado juegos que no les gustan, o que no son los que les convienen de acuerdo a sus preferencias.



BATTLETOADS: Acción en un reto nada fácil.

Uno de los principales objetivos de esta revista, desde su inicio, fue dar a conocer todas las alternativas de juegos que existen en Nintendo para que supieras cuál es el que a ti te podría gustar. Sin duda los más gustados en forma general son los de acción y aventuras donde están los Marios, Mega Man, Tortugas Ninja o Simpsons, por poner sólo unos ejemplos.

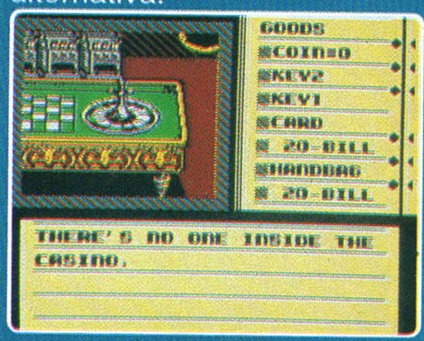


ZELDA III: La investigación se une a la acción.



SIM CITY: Requieres inglés y mucha estrategia para jugarlo.

Otros cartuchos que entran en la misma categoría pero que agregan la investigación son los Castlevania II, Link, Zelda, Star Tropics o Roger Rabbit. Si acostumbras jugar acompañado tal vez debas fijarte en que el juego tenga la opción de 2 jugadores; muchos juegos de deportes son excelente alternativa.



Hay Game Paks que ponen a prueba tu cerebro.

Si hablas inglés y te gustan los juegos de investigación, los cartuchos de RPG son excelentes para ti como Deja Vu, Uninvited, Shadow Gate, Lagoon (Súper NES) y Maniac Mansion, o todavía más difíciles para Papás: Shingen the Ruler o el juego Sim City, donde tendrás que demostrar qué tan buen administrador eres.

Los juegos de destreza tipo Tetris, Dr. Mario o Yoshi también tienen sus jugadores fanáticos y si buscas rompecabezas dinámicos hay muchas opciones para diferentes edades con Lolo, Q-Bert, Face Ball 2000, Bugs Bunny Crazy Castle, y por supuesto que también hay educacionales como Miracle Piano, Sesame Street, Fisher Price y hasta para dibujantes como Videomation.



MIRACLE PIANO: Nintendo también es educativo.

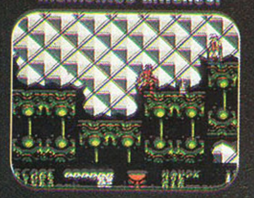
Mucha gente nos ha dicho que no juega Nintendo porque no tienen la destreza o porque son juegos violentos o simplemente porque no les gusta estar haciendo correr y saltar a un monito, pero los hemos hecho grandes aficionados al mostrarles diferentes tipos de juego hasta encontrar el que a ellos les gusta.

Te aconsejamos que nunca compres ni regales un juego "a ciegas". Investiga antes si ése es el tipo de juego que te gusta, así evitarás decepciones y frustraciones. A nuestro modo de ver no hay juegos malos... todos los cartuchos tienen su público.





¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

WOLVERINE™

X-MEN®

¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,® Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



Licenciatario de Nintendo para jugarse en el Nintendo Entertainment System®





EN ESTA PAGINA...



HAY UN ESPACIO PARA USTED

COMUNICACION RAPIDA
Y EFECTIVA
CON MILES DE LECTORES
CADA MES

COMUNIQUESE A NUESTRO
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

OFERTAS

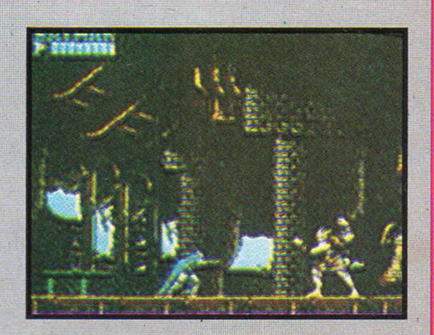


¡¡Ellos tienen el secreto!!



BATMAN

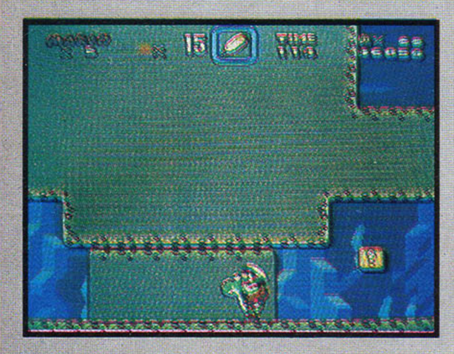
¿Cómo acabo con el Guasón?



Este enemigo es muy difícil ya que no sigue cierto orden para atacar; aléjate lo más que puedas de él para evitar sus disparos y cuando corra hacia ti atácalo rápidamente con boomerangs o golpe normal. Luego, cuando levante la mano y caigan rayos, acércate lo más que puedas a él sin dejar de golpearlo, así evitarás los rayos y que no te haga daño si sale corriendo. Es importante tener todos tus sentidos atentos, pues es difícil saber de qué forma atacará.

SUPER MARIO WORLD

SWITCH PALACE



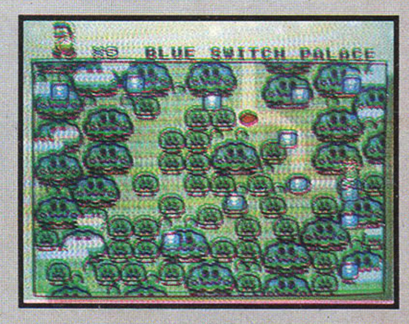
Para sacar el Switch Palace Azul entra a la escena Forest of Illusion 2 y al llegar donde indica la foto avanza hacia la izquierda (el muro que se ve sólo está de fondo).

Aquí encontrarás la llave para el camino al Switch Palace Azul.



En la escena del Switch Palace Azul toma un P-Switch, déjalo junto al tubo de la derecha y haz lo mismo con el otro. Ahora toma las monedas que están sobre el tubo, acciona los P-Switch y sube a la plataforma que se forma arriba para tomar las monedas grises que te darán puntos y vida.





Ahora todos los marcos azules se convertirán en bloques azules.

SUPER MARIO WORLD



Para sacar el camino al Switch Palace Verde ingresa a la escena de Donut Plains 2 y métete por el segundo tubo verde que está en el techo.

Ahora toma el caparazón y lánzalo hacia el bloque más alto.



Sube por la planta que aparece y encontrarás una llave con la que sacarás el camino al Switch Palace Verde.

Ya en la escena del Switch Palace Verde acciona el P-Switch, baja a la plataforma y golpea al Koopa de tal manera que rebote en la pared de la izquierda; al avanzar el caparazón hacia la derecha, síguelo. Elimina Koopas para obtener puntos y vida.

Ahora todos los marcos verdes se convertirán en bloques verdes y obtendrás una pluma al golpearlos por abajo.







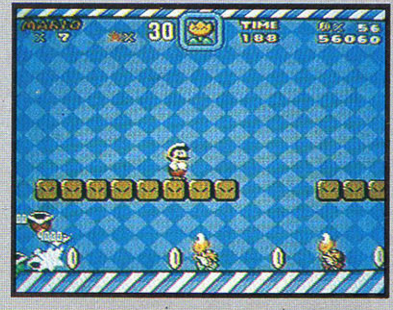
Para sacar el camino al Switch Palace Rojo entra a la escena Vanilla Dome 2, toma un P-Switch y colócate en donde indica la foto.

Acciónalo y avanza hacia la izquierda; después salta el primer hueco y déjate caer por el segundo. En el pasillo encontrarás una llave y más abajo, en el agua, la cerradura para sacarlo.



Ya dentro de la escena del Switch Palace Rojo acciona el P-Switch para que el primer Koopa elimine a los demás, pero no olvides seguirlo.

Ahora todos los marcos rojos se convertirán en bloques rojos.





BATTLETOADS

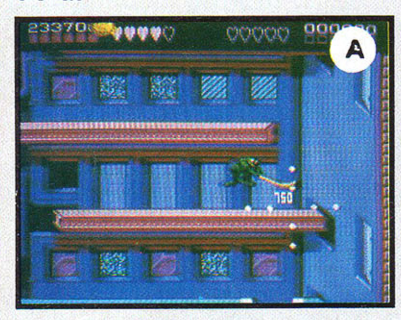
¿Cómo paso el nivel 8?

Oliver Gómez Abrajan, Francisco Javier Martínez, Alejandro Enoc Maza Pérez.

A) Al principio hay un tubo que puedes tomar y que te ayudará a golpear a los enemigos, pero si lo pierdes también podrás pegarles con golpes normales.

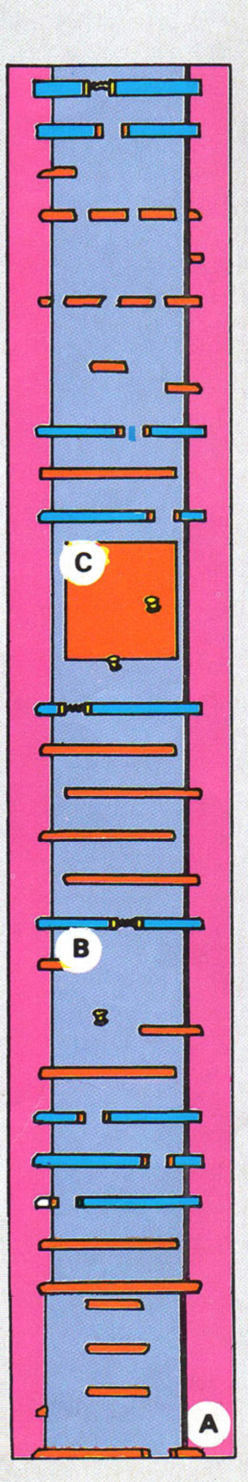
B) Las bases con orillas blancas que se mueven de lado a lado son las que tiran rayos en intervalos; ten cuidado.

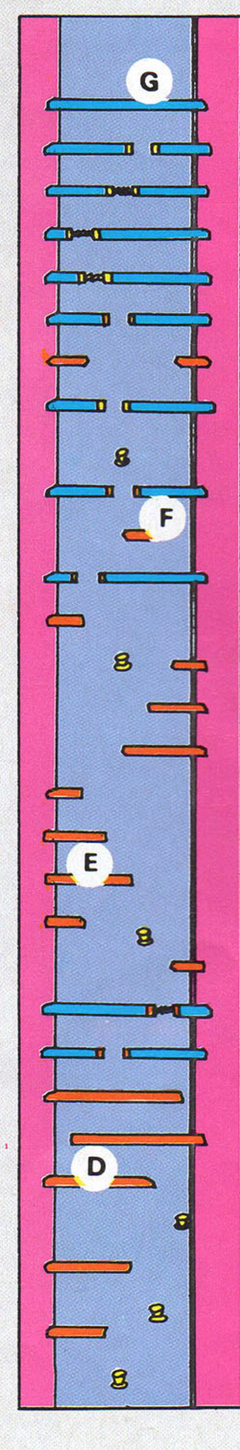
C) Si quieres tomar esta vida, brinca cuando la barra se esté moviendo a la izquierda y pase la abertura exactamente encima de ti.



D) Cuidado, aquí hay una salida de gas venenoso; espera a que dispare y después pásate corriendo hacia arriba tratando de que no te atine el robot que dispara.

E) Estas válvulas de aire te aspirarán, así que mide el tiempo desde que estás en el trampolín de abajo y cuando dejen de aspirar aire, pásate, sin olvidar la vida que alcanzas de la primera barra.

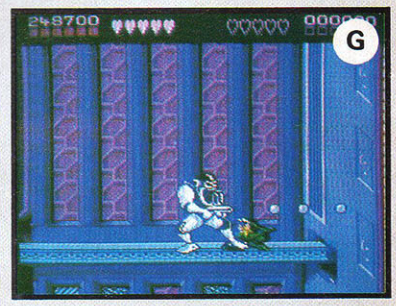




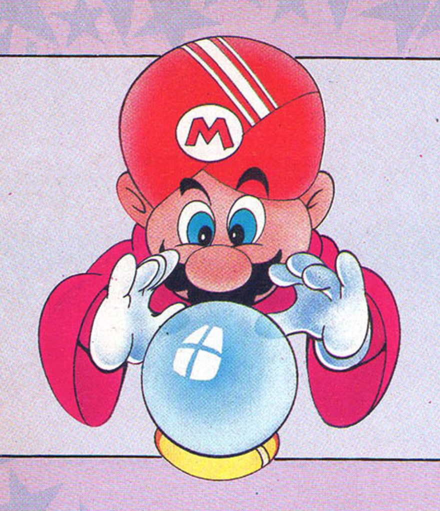
F) Aquí hay más salidas de gas venenoso, mide su tiempo y pásate rápido.

G) ¡Robomanus! A este enemigo le encanta saltar, así que después de que brinque, recíbelo con un golpe o un cabezazo; trata de repetir esto sin dejarlo caer al suelo, pero si cae trata de quedar lo más cerca posible de él y agáchate para esperar a que dispare. Después se moverá más rápido, así que tú también debes de ejecutar rápido tus movimientos.









La bola de cristal

Al frotar nuestra Bola de Cristal, nos hemos llevado algunas sorpresas por los futuros cartuchos que saldrán al mercado para deleite de los NESFANS como:

UTOPIA

Juego de estrategia de la empresa JALECO en donde deberás crear una ciudad terrícola en otro planeta; es decir, tú eligirás el terreno donde se va a construir, determinarás el número de colonias, parques e industrias; fijarás los impuestos a pagar por sus habitantes y tratarás de establecer la paz con una comunidad extraterrestre que también desea vivir en el mismo lugar.
Utopía es un cartucho que te exige mucho inglés y lógica, pero como tiene batería podrás salvar lo que hayas avanzado en construcción.



Las actividades están marcadas con logos para un rápido manejo del juego.

Además de Utopía y Goal! (Club Nintendo Nº4), JALECO planea lanzar el juego "Young Indiana Jones"... seguiremos informando.



Conforme vayas avanzando recibirás reportes de cómo va tu ciudad.

SUPER STAR WARS

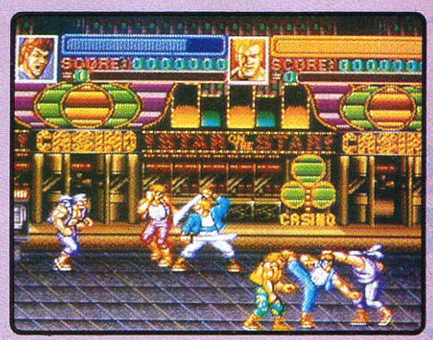
Lucas films y JVC introdujeron juegos para el NES basados en las famosas películas Star Wars (Guerra de las Galaxias) y The Empire Strikes Back (El Imperio Contrataca) y ahora introducen su primer juego para Súper NES "Super Star Wars". Este juego hace gran uso de la rotación y escala del Súper NES, además de tener gráficos y música con calidad CD (directamente de la orquestación de la película). Sin duda este juego ofrece muchísima más variedad en acción y aventuras.



Luke Skywalker y todo el equipo de Star Wars ahora en 16 bits.

SUPER DOUBLE DRAGON

TRADEWEST prepara otro gran juego para Súper NES: Super Double Dragon, en el cual continúa la leyenda de Double Dragon. Contiene una gran variedad de nuevos golpes y movimientos, además de que 2 jugadores se podrán acompañar manejando a Billy o Jimmy Lee.

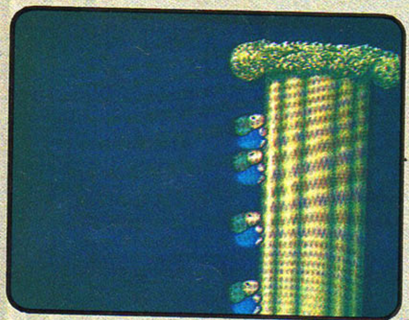


Nota los detalles en golpes y enemigos. Promete ser un super hit.

La historia se desarrolla en 7 escenas llenas de rápida acción y emoción; cabe señalar que este juego no está basado en ninguno de los anteriores (Arcade, NES y Game Boy), así que prepárate a disfrutar de una aventura totalmente nueva.
Además, TRADEWEST anunció el lanzamiento del juego Pro-Quarterback para Súper NES, el que como buen juego de football americano contiene una gran variedad de jugadas y la opción de 1-2 jugadores.



Una de las misiones más comunes para un jugador de Nintendo es la de salvar civilizaciones o razas en extinción; en este juego no es la excepción, pero aquí no lo haremos con espadas mágicas, armas nucleares o increíbles naves; nuestra única arma para ayudar a los Lemmings es nuestra inteligencia y lógica, ya que estos pequeños "roedores" tienen algunas cualidades propias de una mascota: tiernos y obedientes, pero tienen la desventaja de ser poco inteligentes pues lo único que hacen es caminar en línea recta hasta que no les ordenes algo. Si dejas que todos caminen hacia un barranco ten por seguro que todos caerán.



Los displays de presentación y fin son muy divertidos.

El chiste del juego es el dé ayudar a estas pequeñas criaturas a llegar a una meta que está en cada escena; para ello cuentas con diferentes tipos de funciones para que cada Lemming desarrolle, como escalar, perforar o construir puentes. Es decir, deberás elegir al Lemming adecuado. Todos los terrenos son accidentados y con muchos peligros, así que debes conocer todas estas funciones para salvar el mayor número de Lemmings por escena, ya que el juego te exige un porcentaje de Lemmings salvados para poder pasar a la siguiente escena.



Una mala instrucción y acabarás con toda una colonia de Lemmings.



En 2 jugadores ganará quien tenga el mayor número de Lemmings.

Este juego contiene 4 diferentes niveles de dificultad, con más de 160 escenas en total y la opción de password. Algo interesante también en este juego es la opción de 2 jugadores en la que cada uno tendrá una meta y tratará de hacer lo posible para guiar a los Lemmings por su meta y no por la del contrario. Aquí la pantalla se dividirá para tener un mayor dominio y ¡claro! también podrás hacer una que otra "trampita" para ganar.

Averigua más sobre este juego para convencerte de lo divertido y emocionante que es.



Algunas escenas tienen gráficos muy extraños.



El modo de caminar de estos pequeños es muy chistoso.



Si algún Lemming te estorba lo podrás hacer "volar".

¡RIVAL TURF!

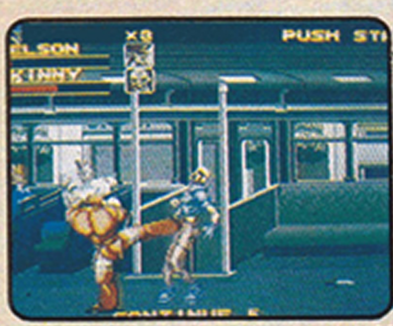
Las calles de Los Angeles han sido poco a poco invadidas y controladas por varios grupos de vándalos. Conforme pasa el tiempo, la policía está más imposibilitada para actuar, así que 2 valientes ciudadanos llamados Jack Flak y Oozie Nelson, deciden liberar a su ciudad.



Vándalos han invadido Los Angeles; es hora de ponerles un alto.

En este juego podrás ir tú sólo o con un amigo a través de 6 peligrosas escenas, donde además de pelear para librar tu ciudad deberás salir del país para buscar al líder. Pelea en la calle, en camiones o en estadios de beisbol, donde sea, pero derrótalos.

Cuando jueguen 2 jugadores podrán escoger la opción de golpearse entre ellos o no, además de "Angry Mode", para que cuando te peguen 2 ó 3 veces seguidas te enfurezcas y además de golpear más fuerte recibirás invisibilidad momentánea, aunque esto te quitará un poco de energía.



Ni a bordo de los camiones se está a salvo.

También 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, y si hay problemas entrarán a un modo en el que podrán pelear jugador vs. jugador para ver quién gana 2 ó 3 rounds.

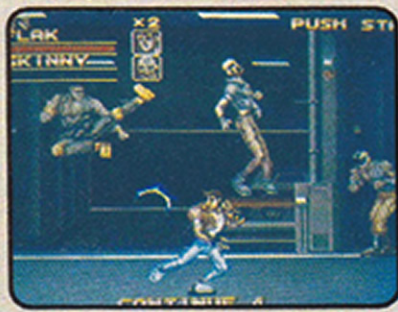


¿Quién es más rápido y fuerte? una pelea lo decidirá.

Los enemigos y jefes son fuertes, hábiles y muy rápidos, pero cada personaje dispone de características diferentes:

JACK FLAK.-Es muy ágil de movimientos y rápido con sus golpes. Al brincar, su golpe es el de más alcance pero un poco débil y cuando agarra al enemigo no es muy eficaz.

OOZIE NELSON.-Este tipo es súper rudo; sus golpes y sus "llaves" son muy fuertes, además de que con práctica podrá dar golpes muy seguidos. Su desventaja es que es muy lento y al brincar tiene poco alcance.



Con cierto número de enemigos eliminados darás un golpe especial.



La variedad de "llaves" y golpes lo hacen un juego interesante.

Con el control podrás hacer los siguientes movimientos:

Botón A	Golpe especial
Botón B	Brincar
Botón Y	Golpe normal
Botón R	Aumenta al doble la velocidad del personaje



Evita que los enemigos te agarren, ellos también saben jugar rudo.



Durante el trayecto encontrarás armas y aditamentos que te ayudarán mucho a luchar contra los gigantescos enemigos que te esperan al final de cada escena y que tienen órdenes de no dejarte pasar; también aprenderás sobre la leyenda del gigante blanco "Xardion", conforme vayas liberando cada planeta.

3 planetas que forman el sistema solar Alpha-1 han entrado en guerra con un planeta artificial que entró en su órbita, llamado NGC-1611. La Federación de Alpha-1 ha mandado 3 pilotos, nativos de cada planeta del sistema, a investigar el por qué de la invasión a Alpha-1 y una leyenda que hay alrededor de este planeta: la leyenda de Xardion.



Extraños y valientes enemigos están en tu camino a NGC-1611.



En esta escena la gravedad se invierte y estarás de cabeza.



Conoce bien a cada robot para un mejor desarrollo del juego.

En este juego de Asmik deberás guiar 3 diferentes robots, cada uno con armas y cualidades muy diferentes, a través de los 3 planetas de Alpha-1, para liberarlos de la invasión proveniente de NGC-1611.



En NGC-1611 te esperan desagradables sorpresas.

Triton.- Líder de la expedición. Es el robot más versátil, ya que es rápido y dispara en 4 direcciones.

Alcedes.- Es el más fuerte y sus armas son muy útiles.

Panthera.- Con este robot podrás entrar en zonas muy pequeñas.



Una vez que encuentres a Xardion, busca las piezas de su súper arma.

El camino es largo y peligroso, ya que tendrás que pasar escenas a lo largo de los 3 planetas de Alpha-1 y librar una batalla en la nave de comunicaciones de la Federación, antes de poder llegar a NGC-1611.

Para facilitar tu labor haz experiencia en la primera escena; con un robot destruye a todos los enemigos y cuando llegues con el jefe "Arms" deja que te destruya, así te regresará al principio de la escena con la experiencia que habías logrado y con tu energía completa. Repite esto hasta que creas que tienes la experiencia necesaria (el límite es 900) y además te sugerimos el siguiente orden: 1.-Triton 2.-Alcedes 3.-Panthera.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

- GAME BOY
- NES
- SUPER NES

KID ICARUS

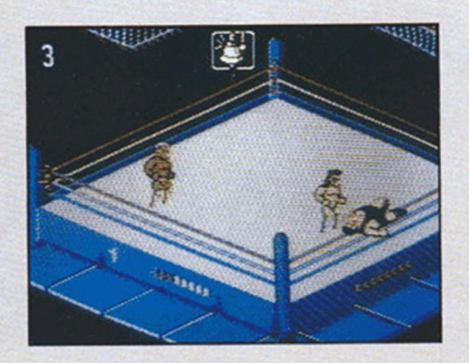
Password para la última escena con energía ilimitada.

8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu

WRESTLEMANIA CHALLENGE

Presiona los siguientes botones para obtener la ayuda de tu compañero:

A y Select
Entra tu compañero a ayudarte
B y Select
Golpea al compañero del rival
A,B y Select
Entra brincando desde una esquina



CASTLEVANIA II

Aquí te damos unos passwords muy útiles para este juego. Ingrésalos y sorpréndete con los resultados.

C1DF L1KN

026D SWJK

DU4N 445X

NXDX WNRX

RE4R E45V

NVFX Ø3RT



PUNCH OUT!

Para recuperar energía entre round y round presiona Select y manténlo, entonces presiona Start para ir al siguiente round y aumentará tu energía. Sólo se puede hacer una vez por pelea.

MICKEY MOUSECAPADE

Para continuar en la escena que te hayas quedado, al aparecer "Game Over" presiona ↑, A, B y Start al mismo tiempo.

RAD RACER

Para ver el final de este juego presiona el botón B 64 veces, luego / y Start.

LOW G MAN

Si quieres ver el fin de este juego sólo anota el siguiente password:

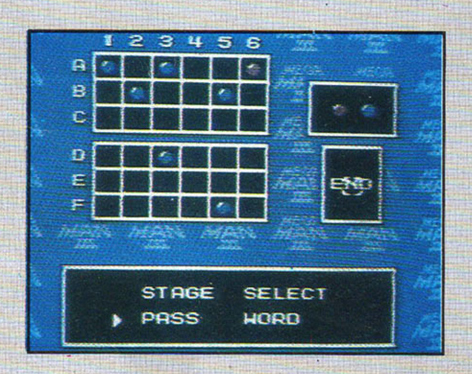
YES ♡

THE GUARDIAN LEGEND

Como password pon TGL y pasarás las escenas de disparos.

MEGA MAN III

Con este password llegarás a la última escena con 9 tanques de reserva.



STAR TROPICS

Para acabar el Chapter 4 necesitas una clave que obtienes mojando una carta que incluye el cartucho; si perdiste la carta o no quieres mojarla, aquí esta la clave:

747 Mhz

WHO FRAMED ROGGER RABBIT?

Con este password obtendrás todo lo que necesitas para acabarlo.

LLHHHHHHHHHHHHHHHHHHH3B

TECMO BOWL

Passwords para:

Chicago vs. Chicago
697BffA5

Washington vs. Washington
997fBfA5

Denver vs. Denver
CfBff7AO

LOLO 2

¿Crees ser muy bueno en Lolo? Aquí hay 4 passwords para cuartos secretos.

Pro 1 Pro 2 Pro 3 Pro 4

KICKLE CUBICLE

Para escuchar el Sound Test presiona y mantén A y B en el control 2, y entonces resetea el juego.

1943

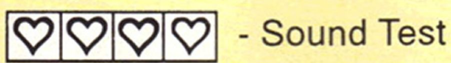
Password para el Nivel 23
TY2NU



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

CASTLEVANIA II
Belmont's Revenge

Prueba estas diferentes claves:

 - Sound Test

 - Empezar con 9 vidas

 - Drácula



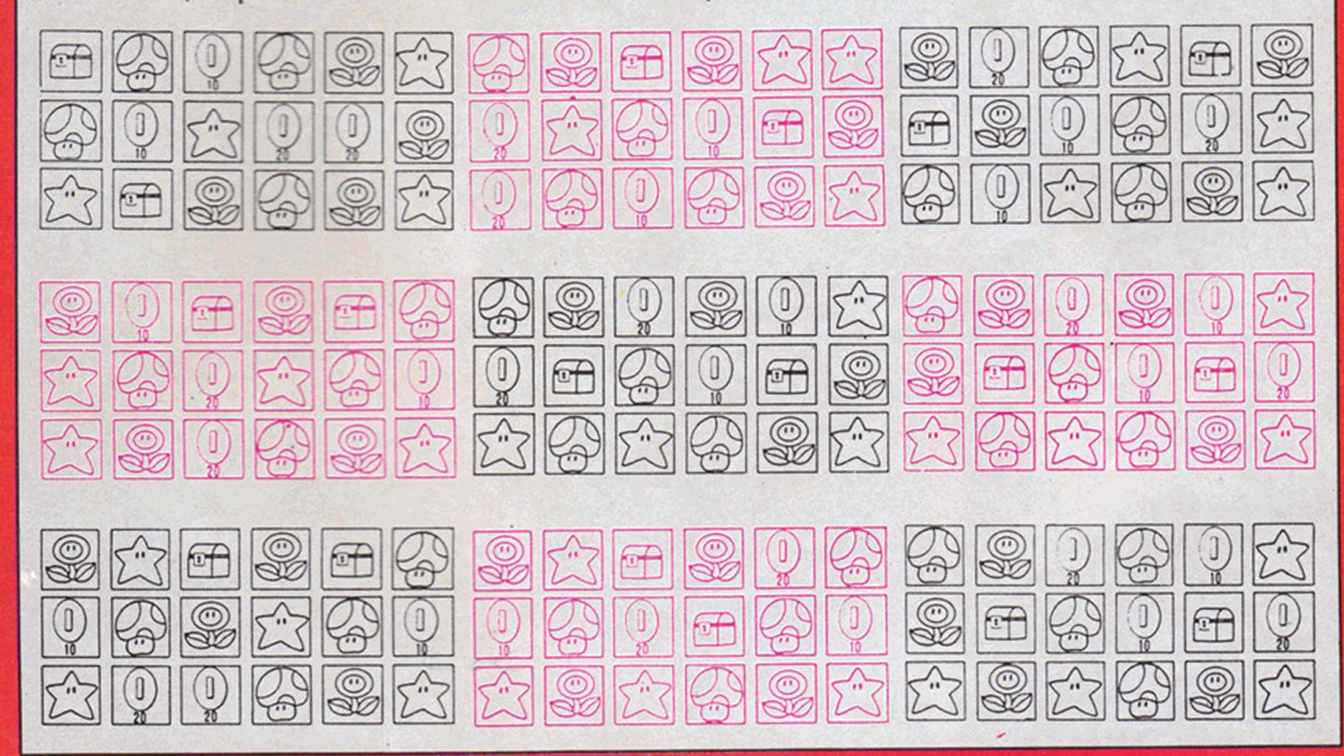
TOM & JERRY

Para obtener vidas ilimitadas presiona la siguiente secuencia en la pantalla donde aparecen Tom & Jerry con lentes:

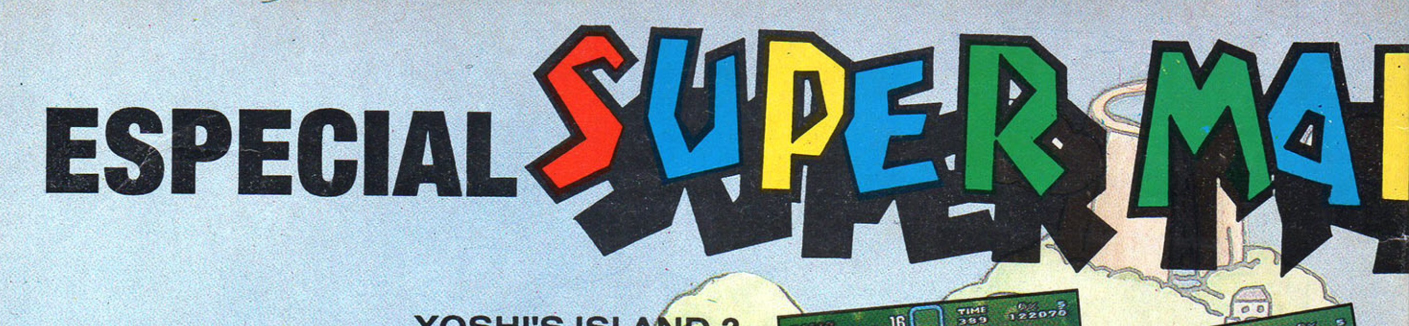
→ → ↑ ← ↑ → ↓,
B, A, Select y Start, 2 veces.

SUPER MARIO BROS.3

Generalmente en el camino nos encontramos cartas donde hay juegos de memoria; aquí están las combinaciones posibles de estos:

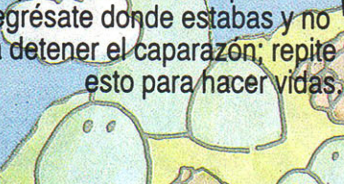


ESPECIAL



YOSHI'S ISLAND 2

Entra a la escena con capa, toma el caparazón que aparece al principio, súbete rápidamente a donde indica la primer foto, lanza el caparazón hacia arriba y deja que te caiga encima e inmediatamente corre tras él. Al llegar al lugar de la moneda con cara de Yoshi, párate como indica la segunda foto y mueve rápidamente la capa para detener el caparazón cuando rebote. Después tócalo y regrésate donde estabas y no olvides mover la capa para volver a detener el caparazón; repite esto para hacer vidas.





TOP SECRET AREA

Al comenzar en Donut Ghost House vuela por la orilla izquierda y arriba encontrarás una salida secreta donde aparecerá el camino a Top Secret Area; entra y obtendrás a Yoshi y poderes. Si entras de nuevo y golpeas donde sacaste a Yoshi, ahora te darán vida porque ya tienes a Yoshi; repite esto para obtener las vidas que quieras.



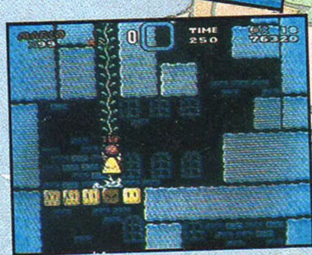
DONUT SECRET 1

Entra al primer tubo que hay y toma el poder para que Mario se infle; sube y toca un Koopa por arriba para que se caiga, entonces cáele encima, toma su caparazón y salte, pero ten cuidado de no tocar ningún enemigo con el caparazón. Ahora suelta el caparazón en cualquiera de los dos huecos, como indican las fotos, para que el caparazón se quede rebotando; tócalo pero sin bajar y tocar el piso, así obtendrás las vidas que quieras.



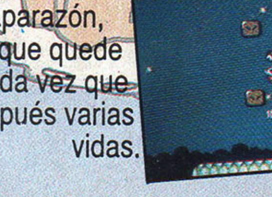
MORTON'S CASTLE

Saca la planta del bloque como indica la primer foto, pero sin eliminar al Dry Bones; luego sube a la planta y baja pero sin tocar el piso. Cuando el Dry Bones esté debajo de ti harás puntos y vidas sin necesidad de moverte.



VANILLA DOME 4

Llega con capa hasta donde indica la foto, cáele encima al Koopa para que se salga de su caparazón, elimínalo, toma el caparazón y lánzalo hacia arriba de tal manera que quede junto al bloque. Entonces usa la capa para pegarle al caparazón cada vez que aparezca una bala al nivel del bloque de abajo, así obtendrás puntos y después varias vidas.





100 VIDAS

VANILLA SECRET 2

Saca el P-Switch del segundo bloque como en la primer foto, ahora tómalo y regrésate hasta la posición de la segunda foto, acciona el P-Switch cuando la flor salga y entonces todos los enemigos se convertirán en monedas; tómalas y avanza hacia la izquierda para encontrar más monedas, así harás puntos y vidas.

VANILLA SECRET 2

Saca a un Koopa de su caparazón y agárralo; avanza hasta donde indica la primer foto y arrójalo hacia los Spinys. Después, con cuidado, baja a donde está el caparazón rebotando y con tu capa páralo; al tocarlo te dará 1 Up, nuevamente páralo y repite la jugada para hacer varias vidas.

VANILLA FORTRESS

Colócate debajo del tubo y deja que el Dry Bones se acerque y se ponga debajo de ti. Entonces quédate nadando sin tocar el piso y cuando el Dry Bones se incorpore inmediatamente desármalo.

Nadando debajo del bloque que está antes del jefe podrás hacer más vidas.

BUTTER BRIDGE 2

Toma el caparazón de un Koopa, lánzalo hacia arriba junto al tubo que indica la foto y golpéalo con tu capa sin parar, así eliminarás a los súper Koopas que te darán puntos y después vidas.

CHOCOLATE ISLAND 5

Toma el P-Switch que está al principio de la escena y avanza hasta donde indica la primer foto; sin soltar el P-Switch toca el caparazón para que caiga hacia la derecha. Baja también cuidando que no salga de la pantalla y desaparezca, por eso trata de permanecer al centro. El caparazón rebotará y tú lo tocarás cada vez que pase, así harás puntos y vidas (no olvides que sólo tienes que mover el control de lado a lado, pues el P-Switch hará que flotes).

SUNKEN GHOST SHIP

Colócate en la esquina que se forma entre las cajas como indica la foto, entonces te dispararán y eliminarás las balas. Aquí obtendrás puntos y después vidas.

La bolita de cristal

Una leyenda viviente del box ahora en tu Game Boy.

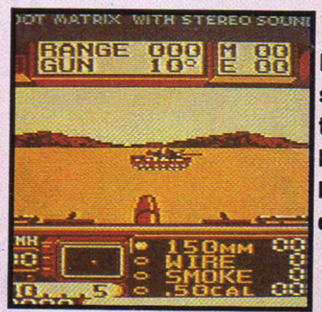
GEORGE FOREMAN'S BOXING

Para todos los amantes del box hay buenas noticias, ya que próximamente Acclaim lanzará al mercado el juego "George Foreman's Boxing", en el cual podrás pelear con este gran excampeón de peso completo. El cartucho tiene buenos gráficos y un gran nivel de diversión, pero necesitas ser rápido en el manejo del control, ya que cada vez irá subiendo la dificultad de los rivales. Gana varias peleas para tener derecho a pelear por el Campeonato Mundial.

BATTLETANK II

Este juego hecho por Absolute es la secuela de Battletank para NES y Súper NES. Como sus hermanos mayores, Battletank II, te pone al mando de un tanque NATO M1A1, el cual está equipado con un poderoso cañón y ametralladoras. Gracias a la perspectiva que tienes del juego podrás encontrar a tus enemigos y eliminarlos antes de que ellos lo hagan contigo.

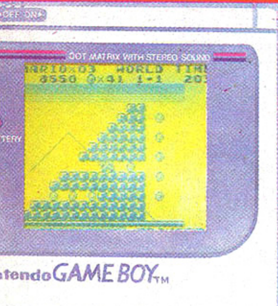
Tu tanque está equipado con radar, lo que te facilita la localización del enemigo. Es una gran adaptación del NES y Súper NES al Game Boy.



Este simulador te dará horas y horas de emoción.



LOS GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND
Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- T. M. N. T. 2
Los heroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.



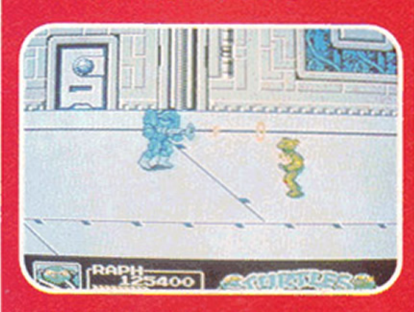
3.-METROID 2
El heroe Samus regresa para cumplir con una misión muy importante: divertirte con tu Game Boy.

4.-MEGA MAN II
5.-DR. MARIO
6.-FACE BALL 2000
7.-F-1 RACE
8.-CASTLEVANIA II
9.-BATTLETOADS
10.-NINJA GAIDEN SHADOW



LOS GRANDES de Nintendo®

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



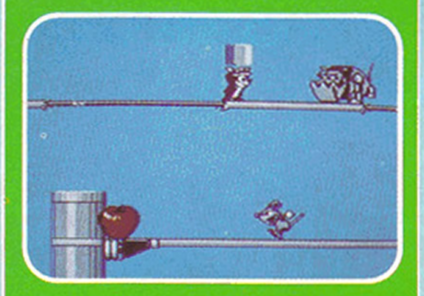
2.- TINY TOON ADVENTURES



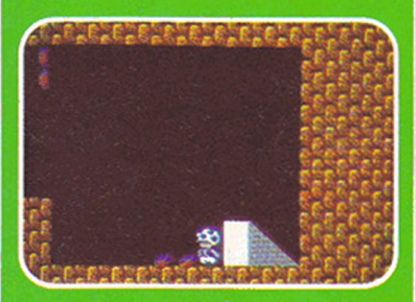
3.- BART VS. THE WORLD

4.-MEGA MAN 4
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-THE FLINTSTONES
7.-G. I. JOE II
8.-BATTLETOADS
9.-BASES LOADED 3
10.-TECMO SUPER BOWL

CLASICOS



1.- RESCUE RANGER



2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- NINJA GAIDEN III

4.-ADVENTURE ISLAND II
5.-TETRIS
6.-DR. MARIO
7.-SUPER C
8.-PUNCH OUT
9.-RAD RACER
10.-GOAL!

SUPER NES



1.- ZELDA III



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

4.-F-ZERO
5.-JOE & MAC
6.-SUPER R TYPE
7.-SUPER SMASH TV
8.-KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER TENNIS

CURSO

Nintensivo

Más efectos y mayor reto encontrarás en esta nueva aventura del héroe mecánico Mega Man. Ayúdalo a salir victorioso.

B	Disparo
A	Según el tiempo que presiones, saltará más alto.
Start	Aparece el menú de armas
↓ y A	Barrida

METAL MAN

Acércate un poco a los picos para que bajen y cuando suban te pasas arrastrándote.



Al ir bajando muévete para no caer en los picos.

Salta estos enemigos y dispárales antes de que bajen.

Si no logras eliminar estos enemigos, salta el engrane.

Acércate a los enemigos disparando.

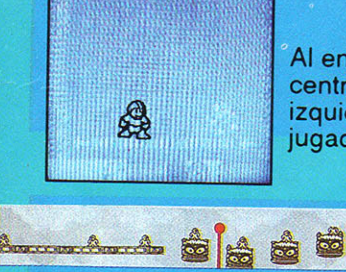
Password

En esta parte puedes recargarte de energía o hacer vidas eliminando las brocas, pero ten cuidado con los picos del techo que están escondidos.



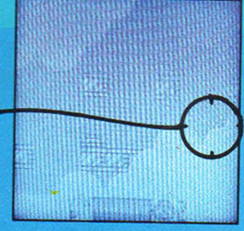
Al entrar no dispares y él no te hará nada. Ahora colócate al centro, salta y dispara; el jefe saltará y te disparará, pégate a la izquierda y salta alto para esquivar sus disparos y repite la jugada (no dispares desesperadamente o el jefe hará lo mismo).

AIR MAN

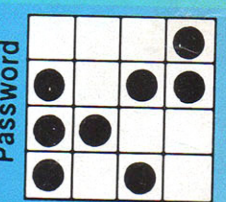


Pasa arrastrándote.

Acércate a la orilla para que aparezcan las caras y espera a que los picos se oculten para saltar.



Pégate a la orilla derecha; detrás de la nube encontrarás energía.

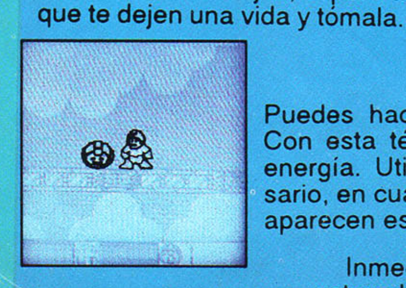


Password

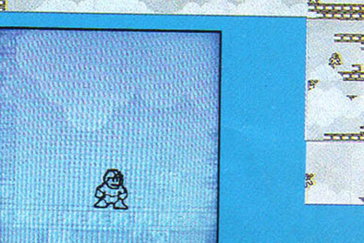
Usa el arma de Wood Man; si no te mueves los pollitos se estrellarán contra las hojas; espera a que te dejen una vida y tómala.

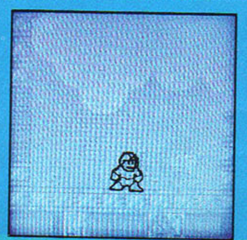
Al eliminar a los enemigos que lanzan aire no te regreses o volverán a salir.

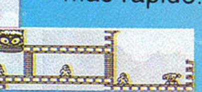
Con el arma de Metal Man elimina a los enemigos que están sobre las bases, pero dispara saltando para hacerlo más rápido.



Puedes hacer hasta 9 vidas. Con esta técnica recuperarás energía. Utilízala, si es necesario, en cualquier lugar donde aparecen estos enemigos.







Inmediatamente después de entrar dispárale con el arma de Wood Man y será pan comido.



Si quieres empezar con 4 tanques de energía entra a la escena de Clash Man, toma el tanque de energía y déjate eliminar. Repite la jugada hasta obtener 4 tanques de energía.

	●		●
		●	●
●	●		
	●	●	

WOOD MAN

Espera a que los murciélagos bajen un poco y después salta para que los alcances con tus disparos.

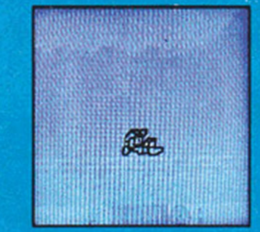
Toda el área de agua pásala con ayuda de "Rush Marine".

En cuanto aparezca el pollo corre hacia atrás y cuando salte, voltéate y arrástrate.

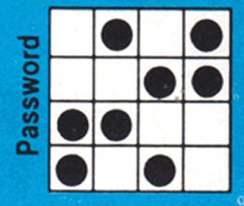
Pégate a los conejos y dispárales; si te tardas mucho en eliminarlos salta las zanahorias que te lanzan.



Colócate como indica la foto y salta alto; dispara cuando el perro te lanze fuego. 1F







Espera que el jefe te lanze hojas, las esquivas dando un salto alto y al caer dispárale con el arma de Metal Man, pero trata de colocarte entre las hojas que están bajando.

CLASH MAN

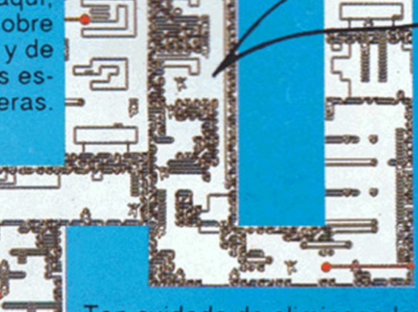
Sube a la plataforma y colócate en la orilla izquierda para dar un salto alto, pero presiona ↑ para llegar hasta la escalera.

Baja por aquí, pero presiona ← al caer para no tocar los picos.

Inmediatamente que subas aquí, salta sobre la base y de ahí a las escaleras.

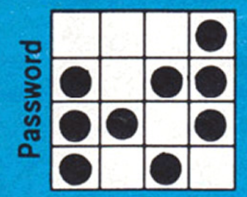
Llénate de energía.

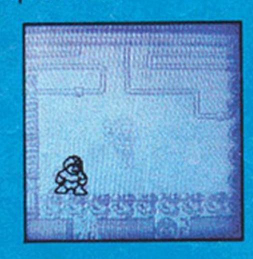
Utiliza a Rush Jet para tomar el tanque de energía.



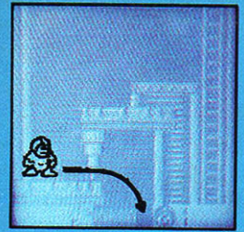
Ten cuidado de eliminar a los enemigos antes de saltar; con el arma de Metal Man puedes disparar en diagonal.

Al entrar espera a que se acerque y dispárale con el arma de Air Man; entonces saltará, pásate por debajo de él y colócate pegado a la otra orilla.
Luego espera a que se acerque para repetir la jugada. Cuando se termine tu arma de Air Man cambia a normal para el toque final.



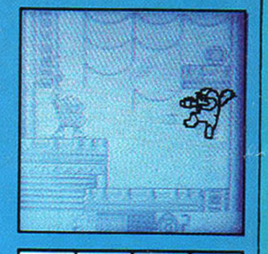


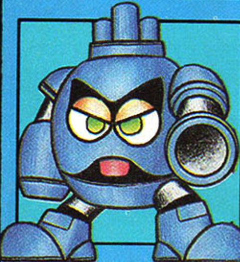
NEEDLE MAN



Baja por el hueco de la izquierda y pegado a la derecha para tomar una vida.

A estos enemigos dispárales poco antes de que ellos lo hagan.





Cuando el jefe salte dispárale con el arma de Air Man. Pasa por debajo de él arrastrándote cuando salte hacia a ti. Para facilitar las cosas puedes utilizar hasta 2 tanques de energía; en la siguiente escena los recuperarás.

Password

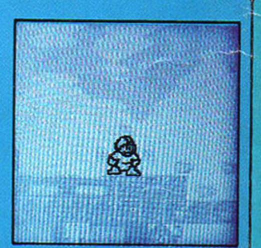
			●
●		●	●
●	●	●	
●		●	

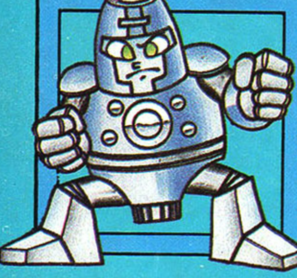
HARD MAN



En las partes donde salen enemigos del suelo, pasa arrastrándote.

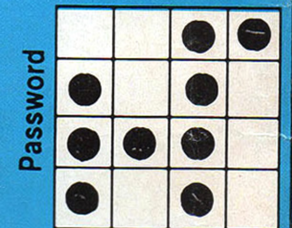
Protégete de las avispas con el arma de Wood Man.



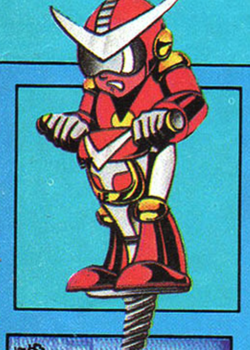


Utiliza el arma de Magnet Man para eliminar al jefe, pero no dispares cuando él te dispara porque no lo tocarás. Si se termina el arma de Magnet Man utiliza la de Metal Man. (puedes utilizar una energía, la recuperas en la siguiente escena).

Password

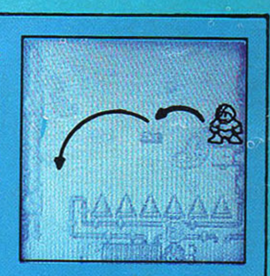


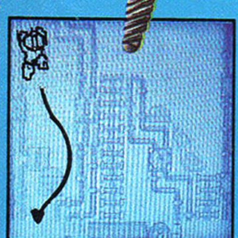
		●	●
●		●	
●	●	●	
●		●	



El punto débil de este enemigo es la cabeza, dispárale con arma normal, pero ten cuidado con las rocas que brotan junto al jefe. Si se acerca mucho puedes pasarte debajo de él, arrastrándote, cuando salte hacia ti.

Salta sobre la base que aparece enmedio y al bajar presiona el control hacia ← para caer en una base en la pantalla de abajo.

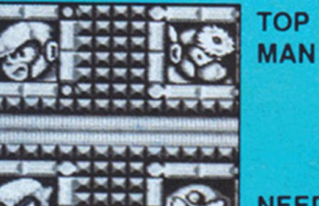




Aquí espera a que el enemigo se caiga; todo lo demás pásalo rápido sin eliminar a los enemigos. (Recuerda que donde aparecen los pollitos puedes recuperar energía).



Colócate como indica la foto y utiliza el arma de Wood Man para cargarte de energía o hacer vidas antes de enfrentarte al Dr. Wily. (Si eliminaste el enemigo, bájate un poco por la escalera y al subirte el enemigo aparecerá de nuevo).

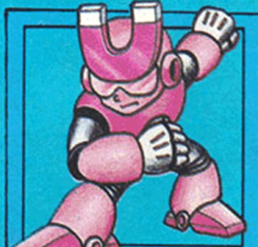


MAGNET MAN

Utiliza el arma de Metal Man y elimina al enemigo; sube con ayuda de Rush Jet.

Sube con ayuda de Rush Coil y después utiliza a Rush Jet para avanzar hasta las escaleras. Permanece arriba o los motores te moverán y caerás.





Al entrar con el jefe dispárale con el arma de Needle Man; pásate debajo arrastrándote cuando salte hacia ti.
Si saltas alto y disparas imánes colócate al centro y cuando esté a punto de tocarte un imán, pégate a la pared del lado contrario al jefe y dispárale saltando; pasa por debajo y arrastrándote cuando salte hacia ti. (Puedes utilizar un tanque de energía; lo recuperas en la siguiente escena).

Password

		●	●
●			
●	●	●	
●		●	

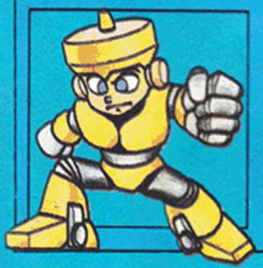
TOP MAN



Después de tomar la vida colócate como indica la foto para dispararle al enemigo y eliminarlo con facilidad.

Ubícate así y utiliza el arma de Wood Man; los enemigos que vayas eliminando te pueden dejar energía o vidas.





Al entrar dispárale al jefe con el arma de Hard Man, acércatele pero sin dejar de dispararle con rapidez.

Password

●		●	●
		●	
●	●	●	
●		●	

DR. WILY



Al entrar inmediatamente arrástrate hacia él, pásate por debajo de una esfera que va rebotando y que te arroja el Dr. Wily; después salta y dispárale a la cabeza al Dr. Wily.

Luego pégate a la orilla contraria, dispara y salta cuando te dispare por abajo; en cuanto se te lance. Bárrete hacia él y repite la jugada.

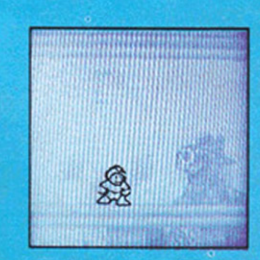




Cuando el Dr. Wily vuelva a cambiar a otra máquina utiliza a Rush Jet y repite la jugada como en el anterior; al terminarse la energía de Rush salta y dispárale esquivando sus disparos.



Cuando el Dr. Wily se cambie a la otra máquina utiliza a Rush Jet y alíneate con su cabeza sin dejar de dispararle. En cuanto lo elimines deja de utilizar a Rush Jet.



¿Será el fin del Dr. Wily?

PINTA EN GRANDE CON PRISMACOLOR®

LAPICES

PLUMONES

TEMPERAS

Berol PRISMACOLOR
12 TEMPERAS DE COLORES
12 COLORES

Berol PRISMACOLOR
7 TEMPERAS DE COLORES
LLEVA GRATIS EL CAFÉ

Berol PRISMACOLOR
10 PLASTILINAS

Berol PRISMACOLOR
8 PLASTILINAS

Berol PRISMACOLOR
10 CRAYOLINES DE COLORES

Berol PRISMACOLOR
20 CRAYOLINES DE COLORES